

Nintendo®



**¡4 POSTERS
DE REGALO!**

**SHADOWMAN
TONIC TROUBLE
MARIO GOLF**



GRANDES ESTRENOS

**Donkey Kong 64
Perfect Dark
Tarzán
Mario Golf
Earthworm Jim 3D
Jet Force Gemini**

¡El nuevo héroe de tu Nintendo 64!!

TONIC TROUBLE

Todos los secretos de Quake II, al descubierto

**¡INVASIÓN
POKEMON!**

*Descubrimos las
claves del fenómeno
que arrasa en todo
el mundo*



TRUCOS

*Juega con la nave
de Anakin en
Rogue Squadron*

EL DESTINO DE LA GALAXIA DESCANSA EN TUS MANOS

STAR WARS — EPISODE I — RACER



2 Jugadores simultáneos



Compatible con
Rumble Pak™



Compatible con
Expansión de Memoria™



NINTENDO 64®

FEEL EVERYTHING.

-

Nº 82 Septiembre



El tema del mes

Invasión Pokémon

Los Pokémon son los protagonistas de dos cartuchos de Game Boy que aterrizarán en breve en España y prometen arrasar, de la misma forma que han invadido Estados Unidos y Japón. Estas simpáticas criaturas están dando mucho juego en la portátil de Nintendo, y a juzgar por sus números (baten todo tipo de records), posición en listas de ventas y productos que se mueven a su alrededor, os aseguramos que ya han alcanzado la categoría de fenómeno. Entérate aquí de todo sobre ellos.

Pag. 12

Big N	6
Noticias	18
Concurso Quake II	31
Concurso Star Wars Episode 1 Racer	54
Trucos	86

Reportajes y Previews

Invasión Pokémon	12
Tonic Trouble	34
ShadowMan	38
Mario Golf 64	42

Novedades

Mystical Ninja Goemon 2	56
Command & Conquer	62
R-Type DX	64
Bugs Life	66

Guías

Star Wars Episode 1 Racer	68
Conker's Pocket Tales	72
Quake II	78
Castlevania 64	82

El imprescindible

Mystical Ninja Goemon 2

El héroe más carismático de Konami ataca de nuevo. Con la panda de siempre, y otra vez en el Japón medieval donde tan a gusto se encuentra el del pelo azul. Sin embargo, esta segunda parte estrena un montón de cambios. De momento en el sistema de juego, que ahora se nos va a por las plataformas.

Pag. 56



Pag. 22

Donkey Kong 64

Es uno de los juegos más fuertes que se preparan para navidades. Viene avalado con el sello de Rare y los revolucionarios prodigios que ya ha mostrado la familia Kong en 16 y 8 bits. Su nuevo desafío es superar todo lo visto en Nintendo 64. Y tienen muchos argumentos.



Pag. 34

Tonic Trouble

Es la portada de este mes y también uno de los cartuchos más originales que jugaréis en N64. Destacan el humor y simpatía de su protagonista.

Mario Golf 64

Mario, listo para arrasar de nuevo. Esta vez se ha colado en un espectacular campo de golf donde, con ayuda de los suyos, va a demostrarnos que también sabe darle a la bolita (es sin duda el héroe más completo de nuestra generación; lo hace todo y todo bien). En esta completa preview podréis enteraros qué novedades y sorpresas ofrecerá este espectacular juego de golf. Un golf para todos los públicos.



Pag. 42



Pag. 26

Tarzán

Primer contacto con la versión para Game Boy Color del próximo éxito de Disney. Ofrecemos las pantallas más espectaculares del cartucho, los datos que necesitáis, y lo acompañamos con imágenes de la peli de animación.



Pag. 78

QUAKE II

La alternativa es clara: podéis jugar con vuestros medios a Quake II y fallar una y otra vez, o podéis consultar nuestra guía y avanzar sin problemas.



Director Editorial: Domingo Gómez
Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso,
Fernando Bravo, David Lillo
Secretaría de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Javier Abad, Roberto Anguita,
Héctor Domínguez, Jonathan Domínguez, Rubén J. Navarro

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Director General: Karsten Otto

Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz,
Domingo Gómez, Amalia Gómez, Tito Klein
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abellado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río,
María del Cal Zalada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Directora Comercial: Mamen Perera
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Cruces, 4, 28700 San Sebastián de los Reyes.
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Marino
C/Amestí, 6-4, 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbiena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4, 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aureli. C/Transits, 2-2A
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 68 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla
C/Murillo, 6, 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ Cruces, 4, 28700 S. de los Reyes (Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81 99. Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Distribución: España. C/General Perón, 27-7ª planta
28026 Madrid Tel. 91 417 85 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA

Ctra. de Barcelona Km. 11,203 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36889-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.

Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo de América Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Alta solicitada en OJD.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



Ahora, podéis comunicarnos con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.
trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos
nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis deciros
elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestra lista de éxitos
consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

Se acerca el gran final... ¡No te lo pierdas!

SAGA DE LOS
DRAGONES



DRAGON BALL GT

SEGUNDA ÉPOCA



LA SERIE EN VIDEO

Siete malignos dragones
han vuelto para destruir
el mundo...



Dragon Ball GT 17

A la venta a partir
del 15 de Septiembre



Dragon Ball GT 18

A la venta a partir
del 6 de Octubre

COMPLETA TU COLECCIÓN



Dragon Ball GT 11



Dragon Ball GT 12



Dragon Ball GT 13



Dragon Ball GT 14



Dragon Ball GT 15



Dragon Ball GT 16



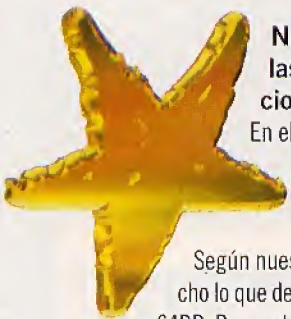
MANGA

ANIME VIDEO
ES UNA MARCA DE
MANGA FILMS S.A.

Bornes, 243 4100
08008 BARCELONA
Tel. 93 248 42 80
Fax 93 248 42 82

www.mangafilms.es/dragonballGT

La Gran N se prepara para... ¡montar el show!



Nintendo se va a volcar como nunca en las dos importantísimas citas internacionales que se preparan para el verano. En el Space World japonés, que se celebrará en el mes de agosto, la gran N ya ha anunciado la presentación de la secuela de *Zelda*, titulada finalmente «*Zelda no Densetsu: Gaiden*».

Según nuestras informaciones, el juego llegará en cartucho lo que desmiente los primeros rumores de su estreno en 64DD. Para esta máquina, el DD, también están previstos dos títulos: «*Kyojin no Doshin 1*» y «*Sim City 64*». En N64 se podrá jugar con «*Donkey Kong 64*», «*Super Mario RPG2*» y «*Kirby 64*». Y por la parte Game Boy, *Pokémon* al poder, con la irrupción de las nuevas ediciones *Gold & Silver*.

La siguiente cita es el ECTS europeo, que abrirá sus puertas a principios de septiembre en Londres. Nintendo aún no nos ha descubierto sus cartas para esta feria, pero nos ha llegado una información de Nintendo España en la que se nos avisa de que va a haber muchas sorpresas y noticias más que interesantes. ¿Algo de *Dolphin*? Por si las moscas, no nos lo perderemos...

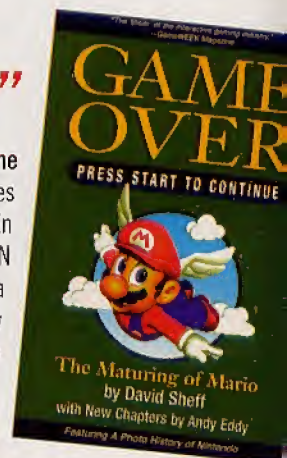


KIRBY 64

Descubre la historia de Nintendo en "Game Over"

Los lectores norteamericanos devoran la última edición de «*Game Over. Press Start to Continue*», obra cumbre de dos de los autores más prestigiosos de esta industria, David Sheff y Andy Eddy. En 494 páginas, estos creadores desgranán la historia de la gran N ofreciendo una nueva vista de cómo la compañía japonesa llegó a dominar el mercado de los videojuegos. Las críticas han sido muy favorables, con frases como «una lectura esencial para el que esté interesado en la industria del entretenimiento».

“GAME OVER” AUN NO ESTÁ A LA VENTA EN ESPAÑA, PERO PODÉIS LOCALIZARLO EN INTERNET. WWW.AMAZON.COM.



Confirmado. Jet Force Gemini llegará traducido al castellano

No, el nombre del juego no lo van a traducir. Seguirá siendo *Jet Force Gemini* y no la *Fuerza Gemini del Jet*, u lo que sea. En fin, que la buena nueva es que Nintendo España ha confirmado que los textos de pantalla del juego de RARE estarán en castellano. De hecho ya hay un equipo trabajando en las oficinas de la gran N. De momento no hay nada sobre doblaje, aunque sí especulaciones varias sobre la posibilidad de que los otros “grandes” de Rare, «*DK64*» y «*Perfect Dark*», lleguen también traducidos. “Vamos a hacer un enorme esfuerzo porque los juegos más fuertes de Nintendo 64 para este año aparezcan traducidos”, ha declarado un responsable de Nintendo España.

Ya en marcha el Concurso Re-Volt



Entre los días 23 de agosto y 25 de septiembre, Acclaim y Centro Mail ponen en marcha un megaconcurso para dar a conocer el último juego de la compañía inglesa: «*Re-Volt*». Sólo hace falta pasarse por cualquier Centro Mail (ya hay más de 70) y participar en la carrera (allí os darán las bases). Los vencedores de cada centro tendrán como premios juegos de «*Re-Volt*», camisetas y modelos a escala de coches radiocontrol con todo el equipamiento necesario para competir.

el pulso

GAME BOY/GAME BOY COLOR

Juego	Posición anterior	Meses en lista	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Legend of Zelda DX	=	7	11. Tetris DX	10	8
2. Super Mario Bros. DX	=	3	12. Super Mario Land 3	11	3
3. WarioLand 2	=	7	13. Lucky Luke	12	5
4. V-Rally GBC	=	6	14. Donkey Kong Land 2	13	3
5. Conker's Pocket Tales	=	2	15. Bust A Move 4	=	2
6. R-Type DX	N	1	16. F-1 WGP	14	2
7. Turok 2	6	10	17. ISS 99	=	4
8. Game & Watch Gallery 2	7	7	18. Shadowgate Classics	16	5
9. All Star Tennis 99	8	2	19. Hollywood Pinball	=	3
10. Bugs & Lola Bunny	9	9	20. Sylvester & Tweety	=	3

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. The Legend of Zelda	=	9	11. F-1 World Grand Prix	12	12
2. Star Wars Episode 1 Racer	4	3	12. Super Mario 64	14	31
3. Turok 2	2	11	13. Rogue Squadron	15	8
4. Quake II	3	2	14. FIFA 99	16	7
5. F-1 World Grand Prix II	=	2	15. Castlevania 64	18	6
6. Beetle Adventure Racing	=	5	16. NBA Jam 99	19	9
7. GoldenEye 007	=	23	17. Goemon 2	N	1
8. Mario Kart 64	=	3	18. Mario Party	17	5
9. V-Rally 99	10	10	19. Wave Race 64	N	1
10. Banjo-Kazooie	11	13	20. ISS 98	=	12

Por Javier Mari (Conde de Playa)

Ponga un Ferrari en su consola

Guillemot, compañía líder en el terreno de los periféricos, ha anunciado la firma de un **acuerdo con Ferrari**, según el cual ambos trabajarán juntos en el diseño de futuros accesorios para disfrutar a tope de los juegos de carreras. La primera perla ya casi la tenemos aquí. Es un volante excepcional, de nombre **Ferrari Shock2 Racing Wheel**, con el que podremos pisar a fondo y tomar las curvas más rápidas en N64. El precio recomendado es de **9.990 ptas** (IVA incluido) y estará a la venta a partir de **septiembre**. Guillemot promete la experiencia más realista a los mandos de un volante...



Ocurre que...

En Japón...

Square piensa en Dolphin

En una conferencia de prensa celebrada en Japón, el **presidente de Square, Tomoyuki Takechi** manifestó estar "muy ilusionado con la industria del videojuego, especialmente tras el anuncio de la Dolphin en el último E3". Las palabras de Takechi han corrido como un reguero de pólvora por los medios, creando especulaciones de todo tipo. Algunos afirman que Square está muy receptiva a los planes de Nintendo, y que bien podría encaminar sus pasos hacia esta máquina.

En USA...

Material "pirata" de Pokémon

La fiebre Pokémon está por las nubes en USA, y el fenómeno está arrastrando un sinnúmero de copias "piratas", tanto de los juegos como de los cachivaches con licencia Pokémon. Nintendo estima que **cada año se venden objetos falsificados por valor de 1 millón de dólares en Norteamérica**. La última redada llevada a cabo en varias ciudades de Estados Unidos y Canadá contra este material ha descubierto figuras, muñecos y otros objetos por valor de **250.000 dólares**, según recoge el *Investor's Daily Business*.

En UK...

"Funtography Pack"

Game Boy recibe un empujoncito en tierras británicas. THE, distribuidor de Nintendo en UK, ha lanzado el "Funtography Pack", que consiste en una **Game Boy Pocket + Game Boy Camera**, por el sugerente precio de **50 libras** (menos de 13.000 pesetas).

Point-center, tu punto de encuentro

Point Center, el primer centro de ocio del país, dedicado a informática, videojuegos y War-games ya ha abierto sus puertas en Madrid. Aquí vais a encontrar las últimas novedades para vuestra consola, tableros para pintar figuras y más de 30 ordenadores en red. **Point Center** está en la **Calle General Díaz Porlier, número 93**.



Los más vendidos

EN ESPAÑA



NINTENDO 64

1. Castlevania 64
2. Quake II
3. Star Wars Episode 1 Racer
4. F-1 World Grand Prix II
5. Goldeneye 007 (Players Choice)
6. Mario Kart 64 (Players Choice)
7. All Star Tennis 99
8. Legend of Zelda: Ocarina of Time
9. F-1 WGP (Players Choice)
10. V-Rally 99

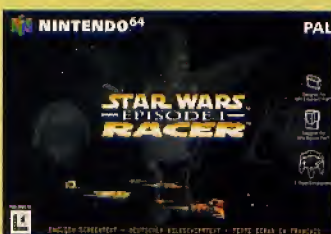
GAME BOY

1. ISS 99 (Color)
2. Super Mario Bros DX (Color)
3. Bugs Bunny Crazy Castle 3 (Color)
4. WarioLand 2 (Color)
5. The Legend of Zelda DX (Color)
6. Bugs & Lola Bunny (Color)
7. Sylvester & Tweety (Color)
8. V-Rally (Color)
9. Super Mario Land 3
10. Donkey Kong Land

EN INGLATERRA

NINTENDO 64

1. Star Wars Episode 1 Racer
2. Quake II
3. F-1 World Grand Prix II
4. Legend of Zelda: Ocarina of Time
5. Star Wars: Rogue Squadron
6. Mario Kart 64
7. V-Rally 99
8. F-1 WGP
9. FIFA 99
10. All Star Tennis 99



GAME BOY

1. Super Mario Bros DX (Color)
2. A Bugs Life (Color)
3. Rugrats (Color)
4. Legend of Zelda DX (Color)
5. Conker's Pocket Tales (Color)
6. Tetris DX (Color)
7. V-Rally (Color)
8. WarioLand 2 (Color)
9. Bugs Bunny Crazy Castle 3 (Color)
10. Bugs & Lola Bunny (Color)

Fuente: Centro Mail. Datos mes de julio

Fuente: CTW. Datos 18 de julio

La Gran N también tiene vacaciones. Lo cierto es que las tiene durante todo el año, pero el verano invita a viajar, y así fue cómo se ha llegado hasta Japón (a nado, porque no tiene un duro) para encontrar a sus padres genéticos. Paseando por el centro de Tokyo hace gala de sus sonados métodos de búsqueda...

Gran N. (a voz en grito). ¡Papáaaa! ¡Mamáaaaaa! ¡Dónde estáaaa! ¡Soy vuestro hijo, el raro!!!

Transeúnte. (agarrando emocionada un codo de la Gran N). ¿Sí?, ¿de verdad eres mi pequeño Komunamoto, el que salió corriendo del hospital nada más nacer? Yo, yo soy tu madre. Ven conmigo, que tu hermana de 18 años con atractivo uniforme colegial quiere conocerte.

Gran N. (con un ojo muy abierto). Pues nada... ermm... ¡Oh, mamá, qué alegría encontrarte! ¡Vayamos a conocer a Gwendoline!

Mamá. (sorprendida). No, no, ahora se llama Pascual, se cambió el nombre ayer.

Ambos corrieron por las calles de Tokyo hasta el centro comercial donde Pascual trabajaba. Cuando llegaron, tuvieron que hacer cola para entrar. Tras media hora de espera...

Mamá. ¿Echo más agua?

Gran N. No, no, creo que ya tenemos bastante cola. A ver si con un cubo entero nos dejan entrar. Desde luego, tenéis unas costumbres más raras por aquí...

Ofrecieron el cubo de engrudo al guarda, quien, tras vaciarlo contra la pared y comenzar a pegar un horroroso papel pintado, les hizo un hosco gesto para que entrasen.

Mamá. ¡Pequeña Gwendol... Pascual! ¡Aquí está tu hermano desaparecido, Komunamoto!

Pascual. Espera, que estoy con un cliente muy importante.

Gran N. ¡Mi madre, per...

Mamá. Sí, dime, mi hijo.

Gran N. Calla, leches. Repito. ¡Mi madre, pero si es Miyamoto!

Miyamoto. ...y treinta metros más de este estampado a flores, que quedará muy bien en la azotea del "peazomansión" donde vivo.

Gran N. (acercándose temerosa). Do... Don Miyamoto, le tiendo mi autógrafo y le pido la mano... quiero decir, todas las noches le enchufe en mi Nintendo cuarenta y seis y...

Miyamoto. (poniéndole una mano en la N). ¡Hombre! Contigo quería yo hablar. ¿Cómo es posible que meta el cartucho de Mario y no aparezca el bigotes por ningún lado? Y lo mismo con Zelda y Racer. ¿Dónde se han metido?

Gran N. Pues, creo que se han ido todos a veranear a La Manga del Mal Menor.

Miyamoto. ¡Ah! O sea, que lo sabías y no lo has impedido. Ahora mismo vas al sitio ése, y los metes en vereda, o te arranco las orejas.

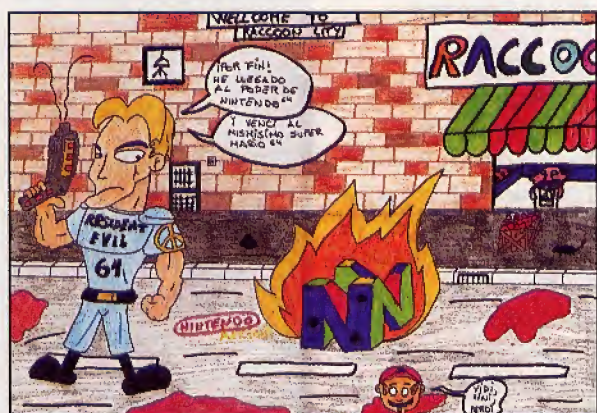
Mamá. ¿Dónde vas corriendo, Komunamoto?

Gran N. (corriendo orejas al viento). ¡Queeeee... ¡ME HAGO PIPÍ!



Pedro Ample Rodríguez
(Madrid)

Estooo... ¿Qué tal las notas, Pedro? Suponemos que no muy allá, porque si vas por ahí amilanando profesores de Física con una espada de madera rota... y al de música qué, ¿le has tocado el tema principal de la de la Guerra de las Galaxias con la ocarina oxidada? Es broma, claro, pero es que el dibujo de Pedro pone de buen humor a cualquiera. En Física no sabemos, pero en dibujo tienes ¡¡un mando!!



Iván Pulido
(Las Palmas)



Antonio Cantos Comino
(Córdoba)



Como ya sabéis, vuestros dibujos pueden tener premio. Entre los que publiquemos, sortearemos una colección de 10 libros de Dragon Ball, gentileza de Planeta DeAgostini. Enviad vuestras obras de arte a:



Nintendo Acción. Hobby Press.
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.



Carlos Carro Troche
(Pontevedra)



Eduardo Fernández
(A Coruña)

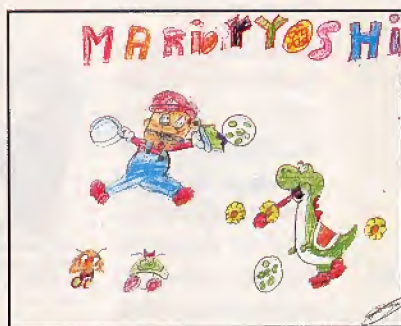


Alejandro Goenaga
(Guipúzcoa)

Los más pequeños



Guillermo Lázaro
(Valencia, 8 años)



Arrate Rama Martínez
(Bilbao, 8 años)



Marta Pérez
(Barcelona, 9 años)



Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.

GAME BOY Camera

Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíenosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.



Miguel Angel Devesa (Alicante)



Sara Benedicto (Tarragona)



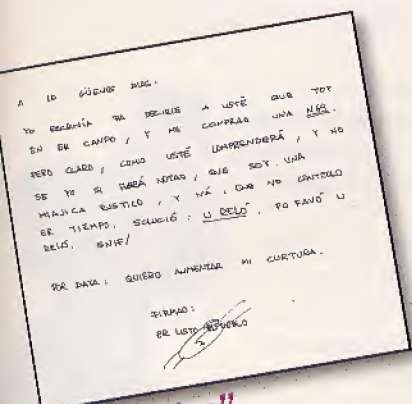
Manuel Gómez (Huelva)



¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!



a veces llegan cartas...



"Múrtas"
J. Antonio Jiménez (Murcia)

Con gato Miguel Paredes (Burgos)



y a veces hasta fotos



Borja Angosto Rubio (Cartagena)



Mariano Balabanian (Logroño)



David y Nachete Ameiros (A Coruña)



El gato de Daniel Cabrera (Granada)

"Juegos & Cía", una nueva revista para una nueva generación

Hobby Press acaba de lanzar una nueva revista de videojuegos. Con la cabecera de **Juegos & Cía**, esta nueva publicación hablará de juegos para todas las plataformas y abordará, además, otros temas de interés para los chavales a los que va dirigida esta nueva revista.



Con un precio de portada de **350 pesetas** (vaya, que no os podréis resistir), y **periodicidad mensual**, Juegos & Cía se suma a la larga lista de publicaciones de videojuegos en las que Hobby Press es especialista.

Los juegos que vienen

Quieres conocer antes que nadie los juegos que van a aterrizar en España en breve? ¿te gustaría probarlos antes de decidirte por alguno de ellos? Pues aquí tienes tu oportunidad, porque en la revista **Netmaní@** verás una completa selección de las páginas Web de las mejores compañías de juegos, para que disfrutes de lo último antes de verlo en las tiendas.



netmaní@

Este mes, apúntate a la Starwarsmanía

Los incondicionales de Star Wars están de enhorabuena. En el número de **septiembre** de **Micromanía** podrán disfrutar un CD Rom con las **demos jugables** para PC, en castellano, de los dos juegos del **Episodio 1**. Y además, en las páginas de la revista, la solución completa de la aventura **La Amenaza Fantasma**.

Junto a la revista, podréis encontrar **El pequeño Libro de los grandes Trucos**, con una selección de soluciones, guías rápidas y trucos para los grandes juegos del momento. En el número 56 (septiembre), todas las claves para llegar al final de **Lands of Lore III**, **Unreal Mission Pack 1**, **Myth II...**



Micromanía

Hobby Consolas, en septiembre, viene cargada de sorpresas

Además del vídeo de **Dragon Ball GT** con los episodios 5 y 6, en el próximo número de **Hobby Consolas** encontraréis dos sensacionales regalos: un **transfer** del juego más esperado de Capcom, **Dino Crisis**, con el que podréis adornar vuestras camisetas, y... ¡¡¡un póster a tamaño natural de la nueva Lara Croft!!

Y, por supuesto, **Hobby Consolas** os ofrece toda la actualidad del mundo de las consolas, con dos temas superdestacados: un **reportaje exclusivo de Tomb Raider IV**, con todo lo que necesitáis saber sobre el nuevo juego de Lara, y un **suculento dossier sobre Dreamcast**, la ya inminente nueva consola de Sega.



Menudos regalos te esperan en el próximo **Hobby Consolas**. Un **transfer** de **Dino Crisis** para tu camiseta, un póster a tamaño natural de la nueva **Lara Croft**...

HOBBY
CONSOLAS



Todo sobre el 2000

En el número 83 de la revista **PCmanía**, el **2000** es el protagonista. Porque publican una completa guía de trucos sobre la última suite de Microsoft, **Office 2000**, que sin duda aprovecharán los usuarios de PC. Además, explican todo lo que se debe saber acerca del llamado "**Efecto 2000**", para evitar ser sorprendidos en el cambio del milenio. Por último, encontraréis analizados los últimos productos de software y hardware para PC.

PC
manía



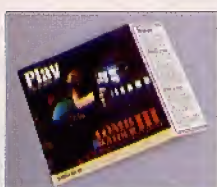
Lo mejor para PlayStation

Este mes, la revista **PlayManía** ofrece un **suplemento especial** con **32 fichas** de los juegos más importantes del momento para **PlayStation**. Estas fichas, que pueden guardarse en la caja original del juego, incluyen un montón de **trucos y estrategias** de cada juego.

En el interior de la revista encontraréis guías completas para **Crash Bandicoot 3** y **Ape Escape**, así como la colección más divertida de trucos y curiosidades sobre **Metal Gear Solid**. No faltarán las reviews de los juegos más actuales, reportajes sobre futuros lanzamientos y las secciones habituales: comparativas, pasatiempos, periféricos... Y todo por **395 pesetas**.



Play
manía



Así son las fichas que te regala **Playmanía** este mes. Por un lado, la carátula y por otro, todos los trucos y estrategias para cada juego.

GAME BOY™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. - ANTZ™ & © 1999 DreamWorks. All Rights Reserved. © 1999 INFOGRAMES - www.infogrames.com



DREAMWORKS



Nintendo prepara la invasión Pokémon

Descubrimos todas las claves del fenómeno del videojuego

• *Cómo nació* • *Porqué ha vendido más de 14 millones de cartuchos en Japón* • *Qué*

Los Pokémon se acercan a España y llegan dispuestos a batir todos los records. Nada que no les sea familiar, desde luego. Su presentación estelar será en octubre. Nintendo lanzará las versiones Roja y Azul para Game Boy, con los textos traducidos al castellano. Luego vendrá la serie de televisión. Y enseguida, sin apenas darnos cuenta, estaremos rodeados de productos Pokémon: juguetes electrónicos, muñecos, cartas... Será una invasión en toda regla. Pero antes de caer rendidos a sus pies, echad un ojo a este imprescindible reportaje que hemos preparado para conocer a fondo cómo es la filosofía Pokémon y empaparos de ella.



Pokémon Rojo & Azul: Los juegos

Ash es el personaje principal de ambas versiones y también de la serie de televisión. En el juego le ayudamos a convertirse en el "Mejor entrenador de Pokémon del mundo", lo que significa encontrar, atrapar y entrenar a estas criaturas, proporcionándoles "experiencia de lucha". Cuando sean lo bastante fuertes, podremos enfrentarlas contra los Pokémon de otros entrenadores. A continuación tenéis una completa descripción con todos los detalles del juego, junto a las primeras pantallas que salen a la luz con los textos en castellano.

Pokémon es una mezcla perfectamente estudiada entre aventura, RPG, cría de mascotas virtuales, lucha, colección e intercambio. Entre las dos versiones hay 150 pokémon diferentes, a razón de 139 criaturas en cada cartucho. Los pokémon están agrupados en 15 especies. Los hay de fuego, de agua, eléctricos, de hielo, psíquicos, y cada uno tiene sus peculiaridades. Pueden utilizar cuatro formas de ataque, aunque existen más a nuestra disposición. No obstante, cuando aprendemos un quinto modo tenemos que deshacernos de una habilidad anterior. Esto hace que los Pokémon de cada jugador sean diferentes, incluso aunque se trate del mismo. Las diferencias se acentúan a medida que ganan batallas. Evolucionan (llegan a cambiar de aspecto físico), obtienen puntos de experiencia y nuevas habilidades.

Las luchas se plantean por turnos, con los jugadores alternándose en el ataque, y los daños se calculan y aplican hasta que el Pokémon de cada oponente es derrotado. El elemento estratégico es muy importante en las batallas.

Hay que elegir con qué Pokémon nos enfrentaremos a cada contrincante, y si es necesario cambiarle en mitad de una refriega por otro que esté en condiciones de ganar.

Empezamos el juego con un Pokémon al que debemos criar y entrenar. Cuando tenga el nivel adecuado, le utilizaremos para debilitar y capturar a otras criaturas que incluiremos en nuestra colección. El Pokédex es el álbum donde iremos metiendo todos los Pokémon que capturemos o intercambiamos. Puedes elegir el Pokémon que quieras de este álbum, que mostrará a los Pokémon en orden de aparición. Cada Pokémon tiene un número de especie único. Por ejemplo, Pikachu es la especie nº25.

Coleccionando Pokémon

Durante nuestro recorrido por el mundo Pokémon podremos visitar tiendas, como en cualquier RPG. Por ejemplo, en el mercado Pokémon compraremos objetos para la batalla (pociones mágicas...). Y en el Centro Pokémon recuperaremos la salud de nuestras criaturas y, esto es lo importante, negociaremos intercambios variados con un segundo jugador. Veamos, a través del Link cable conectamos dos Game Boy y ponemos a nuestros Pokémon a luchar...



o a negociar. Para ambas cosas hay que dirigirse al centro y, o bien cambiar un bicho por otro y ya está, o ponerlos a cascarse y que gane el mejor. Así es la esencia Pokémon: coleccionar, desarrollar, luchar...



en España

la más importante de la historia

Pokémon y cómo se juega • Cuántos títulos Pokémon existen...

Pokémon Rojo & Azul: La historia

Una idea simple, que empezó de la forma más simple que os podáis imaginar y que ha terminado por convertirse en un fenómeno de dimensiones increíbles. Pokémon ha arrasado Japón, está haciendo lo propio en USA y se va a merendar Europa con patatas. Eso ni lo dudéis...

Lo que decíamos, Pokémon no era ningún proyecto del prestigioso departamento EAD de Nintendo, ni tampoco fue supervisado por ninguna "cabeza" importante de la casa. El juego lo idearon y desarrollaron dos firmas virtualmente desconocidas para todo el mundo: **GAME FREAKS Inc.** y **Creatures Inc.**

La idea era hacer algo divertido y muy refrescante, que enganchara con facilidad. El escenario sería un mundo ficticio poblado por unas criaturas fantásticas que los jugadores deberían encontrar, enfrentarlos unos a otros y coleccionar. La máquina perfecta para llevar a cabo la idea era desde luego la Game Boy, primero porque se puede llevar a todas partes, segundo por su gran

aceptación entre el público japonés, y por fin por la capacidad de intercambio de datos, algo fundamental en este juego.

Pokémon en Japón

Los dos primeros Pokémon (Rojo y Verde) aterrizaron en Japón a principios de 1996, y su lanzamiento superó las expectativas más optimistas. La versión Roja es la misma que salió en USA y pronto saldrá aquí, mientras que la Verde corresponde a nuestra Azul.

En 1997 ya se habían vendido casi 4 millones de cartuchos de ambas versiones, y ese mismo año se anunció la tercera entrega (Azul, exclusiva para Japón) que se vendió únicamente bajo pedido.

Pokémon en Estados Unidos

El fenómeno se inició en el otoño de 1998. Enseguida llegó la conmoción. Pokémon volvió a batir todos los records posibles: fue el cartucho que se vendió más rápidamente en todos los sistemas, lideró los tops de ventas durante seis meses y un total de casi tres millones de cartuchos han salido de la factoría Nintendo hasta el momento.

La fiebre no ha dejado de subir desde entonces. Por lo que se refiere a los juegos, el filón ha pasado a N64 y Game Boy Color, donde Pokémon se estrenará con atractivas fórmulas de juego: desde un safari virtual a un pinball. Todo un mundo por descubrir, que también os desvelamos aquí.



Así serán las carátulas de ambos juegos, con los textos traducidos, por supuesto. Arriba pondrá "Pokémon Hazte con todos", y abajo se podrá leer Edición Roja y Edición Azul. Empezad a familiarizaros con la imagen.

¿Has oído ya el nuevo PokéRAP?

En plan Backstreet Boys, los Pokémon ya tienen un CD con las mejores músicas de la serie de Televisión. La banda sonora en cuestión ha salido a la venta en Estados Unidos este mes de junio, en un CD titulado "Pokémon 2.B.A. Master". Incluye el escuchadísimo (por allí) PokéRAP y diez nuevas canciones (contemas como What Kind of Pokémon are you?, Misty's Song, Together Forever...). El estilo es techno-light, en plan "Aqua" (seguro que habéis escuchado algo de esta gente).

Los "críticos" opinan que hay unas cuantos temas bastante interesantes, aunque seguro que una de las cosas más atractivas del CD es que viene de serie con un cupón de descuento de 15\$ para comprar una Game Boy (promoción sólo para USA, recuerda).

Si quieres más información sobre este CD, puedes conectarte a esta dirección de Internet: kochint.com/pokemon.html. Incluso podrás oír algunas cancioncillas.



125 Electabuzz

Pokémon eléctrico.
1,1 m / 30 Kg

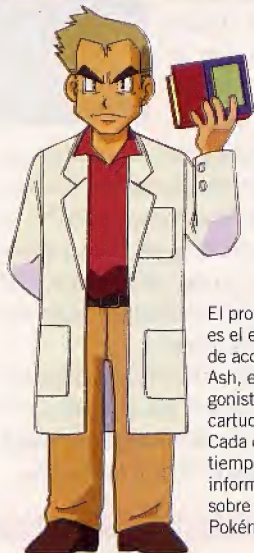
Suelen encontrarse cerca de centrales eléctricas. Su presencia puede provocar importantes apagones.



039 Jigglypuff

Pokémon globo.
0,5 m / 5,5 Kg

Cuando sus enormes ojos se encienden, entona una misteriosa melodía que duerme a sus enemigos.



El profesor Oak es el encargado de aconsejar a Ash, el protagonista del cartucho. Cada cierto tiempo nos informará sobre nuevos Pokémon.

034 Nidoking

Pokémon venenoso.
1,4 m / 62 Kg

Durante la batalla usa su poderosa cola para golpear a sus enemigos, aprisionarlos y romper sus huesos. Es la tercera evolución de Nidoran Macho.



Trading Cards



Alguien ha probado los juegos de cartas de Wizards of the Coast?, ¿conocéis el sistema de juego? Pues es el mismo que utilizan las cartas de Pokémon (de hecho, son **Wizards of the Coast** quienes las editan).

Con un mazo de cartas, algo de suerte y mucha cabeza, se pueden ganar batallas campales contra uno o más jugadores

que suelen alargarse horas y horas si los contendientes tienen buenas criaturas. Y, ¿qué criaturas contienen esos mazos? Obviamente, los Pokémon. Pero sólo unos pocos, ya que, si los quieres conseguir todos tendrás que ir agrandando tu mazo con los sobres de cartas al azar, que también se venden como churros en el planeta USA.

No creáis que es un juego para tíos raros. Aparte de las evidentes cifras de ventas, este juego de estrategia/rol ha provocado la creación del **Pokémon Trainer Tour Event**. Estas

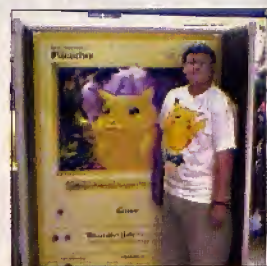
fiestas, llamadas **Pokémon Party Event**, montan una especie de circo dedicado exclusivamente al fenómeno Pokémon, y a ellas acuden los jugadores con sus mazos más destructores para disfrutar de unas horas de



combates a la más alta escala. Se celebran periódicamente y van recorriendo el territorio americano por ciudades como Minneapolis, Houston, Dallas, New York, Chicago, Detroit, Cleve-



land, Baltimore... Sirva de ejemplo el Pokémon Party celebrado en Miami, al que acudieron más de 5.000 personas, y del cual podéis ver curiosas imágenes en este recuadro.



Pokémon Stadium

Es un juego para Nintendo 64, que utiliza el **Transfer Pak** (periférico que transfiere datos entre el cartucho de GB y la N64) para recoger la información de los Pokémon que hayamos conseguido en la portátil. Insertas tu cartucho de GB en el Transfer, enciendes la consola, y juegas combates en maravillosas 3D.

Incluye varios modos de juego, pero entre ellos destaca la posibilidad de batallas a cuatro jugadores, con hasta ¡doce Pokémon! (tres por jugador) luchando simultáneamente. Una maravilla para los fans, que sólo ha salido en Japón, y cuya segunda entrega, «**Pokémon Stadium 2**», disfrutaremos en España a lo largo del 2.000.



Este cartucho ofrece la posibilidad de ver a tus Pokémon en 3D, además de permitir a 4 jugadores luchar entre ellos y disfrutar de pequeños minijuegos.

Pokémon Center

Cuando la fiebre por un producto se apodera de un país entero, surgen fenómenos como los Pokémon Center. ¿Que de qué hablamos? Este es el nombre que se le da en el juego original a los "hospitales" donde podemos curar nuestros Pokémon. Los japoneses lo han hecho realidad (a medias, porque no existen Pokémon reales... o eso creemos) levantando un **Pokémon Center** en Osaka y otro en Tokyo. En realidad se parecen más a las tiendas que veremos en los cartuchos de GB, pero en versión "híper". En estos Center podemos adquirir todo tipo de productos que tengan algo que ver con el fenómeno Pokémon.



001 Bulbasaur

Pokémon planta.
0,7 m / 6,9 Kg

Una semilla de procedencia desconocida fue insertada en su espalda el mismo día de su nacimiento. La planta va agrandándose, adaptándose al crecimiento de este Pokémon.

Pokémon Snap



Ya está disponible en Japón este juego único, genuino e incomparable para Nintendo 64., que nos llevará de viaje a **Pokémon Island**, un parque natural donde podremos ver a las **150 especies en su hábitat** y con comportamiento salvaje. Nuestro cometido será **hacer las mejores fotos para el álbum**, y para ello tendremos que convencer a cada Pokémon para que nos brinde su mejor pose a la hora de disparar. Y es que sólo **podremos avanzar si la calidad de nuestras fotos es la requerida**, así que habrá que esforzarse en el manejo de la cámara. El entorno será totalmente 3D, con Pokémon poligonales y una cámara que podremos mover a nuestro antojo por tierra, mar y aire.

Lo más curioso de todo esto es que se está pensando en la posibilidad de imprimir en pegatinas nuestras mejores fotos. Algo hay sobre esto, pero ya os lo confirmaremos...



Pokémon Yellow Pikachu Edition

Agarraos que hay más Pokémon para Game Boy en el horizonte. La "Yellow Version" está prevista para septiembre en Estados Unidos, justo después del aterrizaje multitudinario de «Pokémon Pinball».

Nintendo explica que este cartucho está diseñado específicamente para los fans acérrimos de **Pikachu**, el Pokémon eléctrico de color amarillo favorito de todo el mundo. Será porque, entre otras razones, podremos elegirlo como nuestra primera criatura, seguirá a nuestro personaje a lo largo de

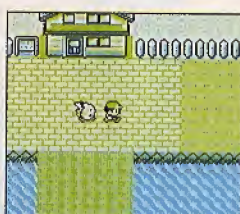
toda la aventura, y en cualquier momento podremos disfrutar con sus simpáticas animaciones y sonidos.

En esencia **la jugabilidad será la misma que la de las versiones anteriores**. Las diferencias principales serán que descubriremos niveles diferentes, que aparecerán **dos nuevos personajes humanos** (Jesse y James, del Team Rocket) y que, ¡tomad nota de esto!, podremos crear nuestras propias pegatinas de Pokémon utilizando la Game Boy Printer.

Para redondear el pastel, Nintendo planea lanzar un **pack especial** compuesto de Game Boy Color más «Pokémon Yellow».



Pero ojo, no una Game Boy Color cualquiera, sino una **Pokémon Game Boy Color**, de color amarillo Pikachu y con la criaturita en la carcasa. ¿La veremos por aquí? La máquina no sé, el juego en el **2000**.



022 Fearow

Pokémon volador.

1,2 m / 38 Kg

Gracias a sus enormes y magníficas alas, puede mantenerse durante mucho tiempo en las alturas sin necesidad de posarse para descansar.



POKÉMON

El curioso mundo de Pokémon

► **¿Sabías que a Japón se la conoce como la Isla Pokémon?** Y es que es difícil caminar por las calles de Tokio sin encontrarte una tienda donde vendan objetos Pokémon, gente jugando con sus cartuchos mientras camina hacia el trabajo y chavales luciendo su parafernalia Pokémon.



► **Una línea aérea japonesa** ha puesto en marcha el avión Pokémon, un Jumbo 747 decorado con estas simpáticas criaturas.

► **Los Pokémon tienen su propio manual de estilo que hay que seguir a rajatabla.** Incluye cosas tan curiosas como que los Pokémon no tienen plural (no se puede decir Pokémons), ninguno de los monstruitos tiene sexo (excepto dos de ellos), la é de Pokémon siempre debe aparecer acentuada (también en los términos que aparecen en el juego como Pokédex, Pokéball)...

► **Los nombres de los Pokémon son su forma de hablar:** Pikachu dice "Pi", "Pika" "Chu", "Pikachu".

► **Los Pokémon no hablan ningún idioma en concreto:** ni inglés, ni español...

► **El muñeco más vendido** en Japón en 1997 fue Pikachu, el Pokémon amarillo.

► **Los vídeos de los capítulos** de la serie, producidos por Pioneer, han entrado en la lista de los 10 más vendidos en USA.

► **En su tercera semana de emisión**, Pokémon batió la audiencia más alta de la historia del canal televisivo americano WB Kids Network.

► **Los chavales americanos venden sus Pokémon** a otros niños a través del Game Boy Link Cable. Por 5 dólares tienes la especie que te falta...

► **Para aumentar el interés por los juguetes** Pokémon, las tiendas usan una curiosa estrategia que consiste en retirar del mercado algunas figuras. La jugada está en anunciar con la suficiente antelación la fecha de retirada pero sin indicar de qué juguete se tratará (para crear emoción).

► **El libro "The official Pokémon Handbook"**, escrito por María S. Barbo, ocupa el puesto 21 en la lista de libros más vendidos que publica USA Today. Para terminar de empaparse con una buena lectura.

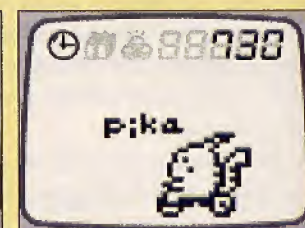
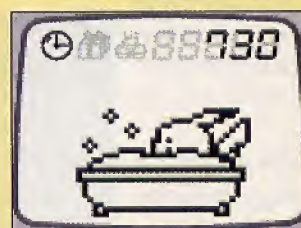


Los increíbles números de Pokémon

- ▶ Hay **2 millones** de lectores que siguen los comics de Pokémon en Japón.
- ▶ Más de **1 millón** de copias vendidas del CD con la banda sonora de la serie de TV.
- ▶ **100 millones** de unidades vendidas del juego de cartas de Wizards of the Coast.
- ▶ Más de **600 productos** diferentes utilizan la imagen de Pokémon. Fabricantes tan importantes como Hasbro, Tiger Electronics o Wizard of the Coast han diseñado líneas de muñecos, juguetes eléctricos y juegos de cartas...
- ▶ Desde su lanzamiento en Japón se han vendido más de **14 millones** de juegos de Pokémon.
- ▶ En Estados Unidos se ha alcanzado la cifra de **2,5 millones** de cartuchos vendidos desde septiembre de 1998.
- ▶ **1 millón** de unidades de Pokémon Pikachu (el podómetro) se han vendido en USA.
- ▶ Hay **150 especies** entre las dos versiones Roja y Azul de Game Boy, y **139** en cada cartucho.
- ▶ Pikachu es la especie **número 25** y siempre que aparezca irá acompañado de este número.
- ▶ El fenómeno Pokémon ha generado **5 billones de dólares** desde el momento de su aparición en Japón.
- ▶ Pokémon Pinball ha vendido **262.000 cartuchos** en tan sólo 20 días. Nintendo América lo puso a la venta el 28 de junio.
- ▶ La película de Pokémon ha sido la **cuarta más vista** en Japón durante 1998, según recoge un estudio de audiencias.

Pokémon Pikachu

Si es una mascota virtual tipo Tamagotchi, pero además tiene función de reloj con alarma, y de... de podómetro. ¿Qué quiere decir eso? Significa que cuenta los pasos de quien lo lleve encima. La relación con el dueño será más o menos amistosa dependiendo del número de pasos que demos, ya que **Pikachu, un Pokémon de tipo eléctrico, se alimenta convirtiendo los pasos en Watios**. Cuantos más pasos des, más amigo serás de Pikachu. Además de obligar a pasear al dueño (decididamente, es una mascota) **Pikachu también se lava los dientes, se baña, juega contigo** (en divertidos minijuegos), lee, e incluso **monta en triciclo**. Esas actividades estarán determinadas por la hora del día, con lo cual habrá que estar encima de él para tenerlo bien cuidado. Podremos adquirir nuestro Pokémon Pikachu en las tiendas españolas a partir de **Noviembre**.



«Mewtwo Strikes Back», la primera peli de Pokémon

El 12 de noviembre se estrena en Estados Unidos. Y creedlo, es de las películas más esperadas. «Pokémon The Movie: Mewtwo Strikes Back» ha sido producida en Japón por la compañía Shogakukan y de su estreno en el país nipón el verano pasado sólo se pueden contar maravillas: llegó a ser el cuarto film más visto. Warner Bros. hará los honores de distribución en todo el mundo.

La película es una aventura épica que combina personajes atractivos, mucha acción y animaciones espectaculares, con un guión que refuerza la idea de trabajo en equipo y cooperación. Ash Ketchum, acompañado por sus amigos Misty, Brock y Pikachu (nuestro Pokémon cargado de electricidad), aspira a convertirse en el mejor entrenador de Pokémon del mundo. Pero el desafío no ha hecho más que comenzar, porque todo cobra una dimensión inesperada cuando **Mewtwo, un Pokémon creado por Bioingeniería**, desarrolla una raza de Super-Pokémon y prepara el escenario para la gran batalla final.

Los fans de Pokémon alucinarán con la aparición por primera vez en la historia de **Super-Pokémon**, y se relamerán cuando asistan al **estreno de cuatro nuevas criaturas** en el corto de 22 minutos («Pikachu's Vacation») que se proyectará inmediatamente antes de la película.

En Japón andan también muy revueltos esperando el estreno de la

que para ellos será segundo film. Su título, «Pokémon Xploration Party: Revelation Lugia», donde por cierto está previsto el debut de nuevas criaturas. Nada de fechas, aún, para su exhibición en España.



004 Charmander

Pokémon de fuego.
0,6 m / 8,5 Kg

*Habita lugares calurosos.
Cuando llueve, le sale vapor de la cola.*



Los nuevos Pokémon Gold & Silver

Son las nuevas entregas para Game Boy Color que saldrán este año en Japón. Los rumores acerca de su salida se pisan unos a otros en Internet: que si ya ha salido en Japón, que si ya hay una versión en inglés... incluso se habla de un posible **Pokémon Platinum**. Pero lo único que sabe con seguridad es que las ediciones **Gold & Silver** serán presentados en Space World que se celebrará durante los meses de Agosto en Japón.

Estos dos nuevos cartuchos, diseñados para aprovechar al máximo las características de Game Boy Color (se supone que serán compatibles con GB) ofrecerán nuevos colores de carcasa y nuevos Pokémon por descubrir. Esto ya no es tan seguro, pero suponemos que incluirán los que se presenten en la película de animación.

010 Caterpie

Pokémon oruga.
0,3 m / 2,9 Kg

Sus cortas patas están dotadas de ventosas que le permiten trepar por pendientes y paredes sin ningún esfuerzo. Puede evolucionar a Metapod y, más tarde, a Butterfree.



Un éxito también en televisión

El argumento de la serie parte de lo que podemos vivir en el juego de Game Boy. Ash, el protagonista humano que quiere convertirse en el mejor entrenador de



La serie de televisión también es una producción de la compañía Shogakukan. Como en el caso del juego, estos dibujos animados también han batido todo tipo de records.

Pokémon del mundo, se ocupa del cuidado de Pikachu. Sus aventuras irán depurándose enfrentamientos contra las 149 especies de Pokémon restantes, a la vez

que conocerán a nuevos personajes humanos, como Gary o el profesor Oak, una eminencia en el estudio y crianza de Pokémon.

La serie televisiva de Pokémon también está disfrutando de un éxito desorbitante. En su segunda semana de emisión en la WB Kids, la cadena de televisión por cable que tiene los derechos de la serie, le aupó al primer puesto de

audiencia del bloque matinal para niños del Sábado, batiendo la audiencia más alta de la historia de este canal a la semana siguiente. Pero, si en USA ya es un pilar de la programación infantil (actualmente se emite en más de 90 canales), también ocupa el primer puesto en programas para niños en Australia, Nueva Zelanda y Canadá. En Septiembre llegará a Europa, y a lo largo del otoño podremos disfrutar aquí de ella en alguno de los canales que se están disputando los derechos.

Además, Viz Video y Pioneer se han hecho cargo de la edición de la colección de cintas de video y DVD de esta misma serie, incluyendo cada una tres episodios. Nosotros ya hemos visto la primera cinta y... va a arrasar.



Será como una extensión del juego. Los personajes tienen un diseño muy manga y las escenas de batalla son excelentes.

Comics de Pokémon



En Japón ya llevan tiempo publicándose con un éxito arrasador. Tanto, que ya son seis las publicaciones niponas que lo editan a la vez. En la mayoría de ellas, la historia es una reproducción en plan manga del argumento de la serie de la tele. Pikachu continúa siendo entrenado por Ash, y le veremos capturando otros Pokémon como Pidgeotto y Metapod, que enfrentará cada dos por tres a nuevas criaturas.

Aparte de su contrastada calidad, estos cómic también ofrecen el humor japonés que todos buscamos en un manga. Los bromazos de Pikachu a Ash son antológicos, y las payasadas que suelta el humano a los otros humanos, como "la chica pelirroja" o el Team Rocket, tampoco se quedan atrás.

Viz Comics está preparando una nueva serie llamada "Pokémon Adventures" para Septiembre de este año, que tomará el argumento directamente de los cartuchos de GB. Pikachu no aparecerá en los primeros números, ya que Ash elegirá a Bulbasaur como su primer Pokémon, y los viajes por el mapa Pokémon respetarán el orden al que obligan los cartuchos Azul y Rojo. De nuevo recurrimos a Internet para que os enteréis de más cosas sobre este tema. Apuntad la dirección www.pokemon.com.

Pokémon Pinball

Este cartucho para Game Boy Color (compatible GB) es un pinball de una impresionante calidad, de un estilo parecido a «Kirby's Pinball Land». Elegiremos entre las mesas Azul y Roja, donde encontraremos los mismos Pokémon que en los cartuchos GB. Cuando cumplamos ciertas condiciones, podremos cazar un Pokémon y entrenarlo recogiendo puntos de experiencia por los recovecos de cada mesa.

Pero lo más impresionante de este pinball será el Rumble. Con cada golpeo de la bola notaremos un pequeño temblor que se reproducirá con inesperada fuerza cuando Pikachu la electrifique. Un complemento ideal para un pinball que dará muchas horas de diversión. A España llegará a lo largo del año que viene.



129 Magikarp

Pokémon pez.
0,9 m / 10 Kg

Hace tiempo, estos peces eran mucho más fuertes que los débiles Magikarp actuales.



050 Diglett

Pokémon subterráneo.
0,2 m / 0,8 Kg

Vive a casi un metro de profundidad y come raíces. A veces sale a la superficie.



Dragon Sword

Aventuras de dragones y mazmorras

La historia de «Dragon Sword» nos transportará a los mágicos mundos de dragones y mazmorras de los que no hemos tenido noticia por aquí hace ya muchos siglos. Transcurrirá en las tierras de Tengarra, en otros tiempos próspero lugar, y ahora dominado por las huestes de la reina Zordanthia. Nos convertiremos, pues, en los valerosos guerreros que deben destronar a la reina y limpiar Tengarra de sus malas artes. Así que nos espera un beat' em up cargadito de acción, en el que también habrá tiempo para la aventura, la exploración y ¡el RPG! Sí, porque a medida que resolvamos combates y puzzles (que también habrá desafíos de coco), iremos ganando puntos de experiencia que se convertirán en ataques más complejos o hechizos extraordinarios. Pero bueno, no adelantemos acontecimientos. El juego nos invitará a recorrer cinco grandes mundos, divididos en más de 20 niveles (aún no está cerrado este tema).

La variedad de localizaciones será uno de los puntos fuertes, puesto que pasaremos del campo a la montaña, de ahí al desierto y luego pueblos y ciudades en menos que canta un gallo. La pantalla se llenará continuamente de enemigos (más de 50 especies diferentes) de diseño espectacular: dan miedo los tipos contra los que tendremos que utilizar espadas, flechas incendiarias, hachas y hechizos para quemar, congelar o petrificar a los monstruos. Además, en algún momento del juego nos transformaremos en dragones y ascenderemos a las nubes para librar intensos duelos contra máquinas infernales.

«Dragon Sword» pondrá en juego una opción para dos jugadores en modo cooperación, y un «deathmatch» espectacular para multijugador. Se espera que el juego esté disponible para finales de año. De momento no hay distribuidor, pero ya sabemos del interés de UBI por meterlo en su plan de lanzamientos.



Marcados por el destino



▲ Los dos personajes protagonistas de «Dragon Sword» se llaman Tia y Kailan, y tienen motivos para embarcarse en esta cruzada contra la maldada reina Zordanthia. Tia vio morir a su propia hermana a manos de un espíritu maligno. Murió su alma, porque el cuerpo fue poseído por la reina. Y Kailan era el rey de Tengarra, y su objetivo es recuperar el trono que Zordanthia le birló con malas artes.



◀ Los combates serán constantes durante el juego. La parte de acción se llevará casi el protagonismo, aunque seguirá muy de cerca la aventura y el RPG. Las peleas nos darán experiencia, que nos permitirá manejar complejas técnicas de ataque, nuevas armas, hechizos mágicos mucho más poderosos.

Compañía: Interactive Studios Tipo de juego: Acción 3D Lanzamiento: No disponible



▲ La aventura transcurrirá por los lugares más variados. Castillos, cuevas, montañas, desiertos, zonas heladas, pueblos...



▲ Los hechizos mágicos están siendo cuidados con mucho mimo por los diseñadores. Quieren desplegar asombrosos efectos en pantalla, y para ello están utilizando técnicas especiales. Habrá varios tipos de hechizos, que nos permitirán congelar, quemar o convertir en piedra a los enemigos.



▲ La cámara móvil recogerá la acción desde distintos ángulos, ofreciéndonos la mejor perspectiva de los personajes en un detallado entorno 3D.



▲ Habrá más de 40 diferentes tipos de armas. Manejaremos cuchillos, hachas, espadas, lanzas, ballestas, flechas incendiarias...

Cincuenta enemigos diferentes, todos así de... ejem, feos



▲ Los enemigos son la guinda que redondeará el pastel. La promesa es enfrentarnos a cincuenta diferentes, entre criaturas horribles y seres humanos, todos con un diseño muy peculiar. Además, en algunos momentos del juego podremos convertirnos en dragones y luchar en los aires contra los esbirros de la reina.

Diseño efectista



▲ «Dragon Sword» está en sus últimas fases de desarrollo, en el cuartel general de Interactive Studios (os sonará por su «Glover»). La preocupación de estos chicos ha estado centrada sobre todo en el diseño del engine, que perseguía el máximo número posible de personajes en pantalla mostrando animaciones y efectos eficaces. Y a juzgar por las imágenes, se ha resuelto sin problemas.

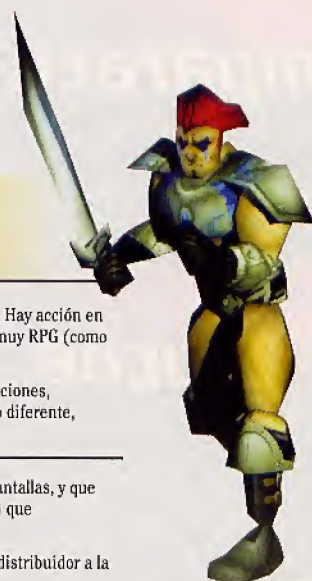
Primera impresión

😊 La mezcla de géneros nos parece de lo más atractivo. Hay acción en forma de beat'em up, aventura, exploración y elementos muy RPG (como ganar experiencia en los combates).

😊 La variedad de niveles, de enemigos, de armas, de acciones, de hechizos. En este sentido os encontraréis con un juego diferente, en el que habrá mucho por descubrir.

😞 Que la niebla haga su aparición en estas primeras pantallas, y que algunos fondos no sean todo lo vistosos (más bien vacíos) que esperábamos de un engine a priori tan potente.

😞 Algo ya típico: que los buenos juegos no encuentren distribuidor a la primera. Se habla de UBI y de MGM, pero ya veremos...



JUEGOS & Cía. Una nueva revista

Noticias



PC/Consolas

Todas las plataformas

Reportajes



Novedades y test a fondo

Juegos



Trucos para todos tus

Comparativas

Trucos

... para una nueva

vista...

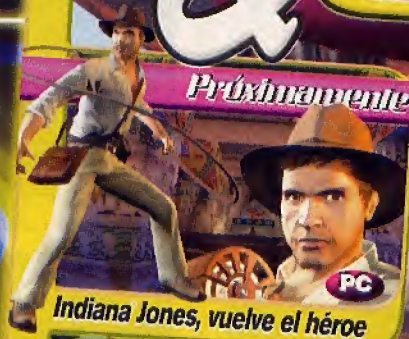
Cada mes
en tu
quiosco

**Sólo
350
Ptas.**

**Sólo
350
Ptas.**

PC • PlayStation • Nintendo 64 • GameBoy Color • Dreamcast y mucho más...

JUEGOS & Cía.



Próximamente

Indiana Jones, vuelve el héroe



Reportaje

Dreamcast por fin en España



Test

PSX
Driver ¡Quema el asfalto!



Comparativa

Metal Gear Solid vs Syphon Filter

ESPECIAL

STAR WARS

EPISODIO I

Siente la fuerza

2 Posters Dobles



Lara Croft



V-Rally 2



Star Wars

Y más de **200** trucos para tus juegos favoritos

va generación

Donkey Kong 64

Rare entra en juego

Donkey Kong 64 es uno de los títulos claves de esta temporada para N64. Puede que el más esperado del trío de ases que prepara Rare. Las versiones de SNES y Game Boy han batido records de ventas y puntuaciones, y siempre han supuesto una verdadera revolución. Así que era de esperar que DK64 empezara arrasando: 256 megas, más de 50 horas de juego e imprescindible jugar con Expansion Pak. Primer detalle llamativo. Nintendo planea lanzar el cartucho con la Expansión de memoria incluida en la caja. ¿El precio? Diversas fuentes apuntan a que no será más caro que los normales. Veremos.

El Expansion Pak pondrá en juego texturas increíbles, coloristas y variadas, efectos gráficos asombrosos y se cargará de un plumazo la niebla de los fondos. Hará más fácil la puesta en escena de mundos 3D nítidos, detallados y con la mayor definición gráfica vista en la consola. Se habla de 8 grandes mundos, con otros tantos enemigos finales, pero como además hay que añadir innumerables minijuegos y puzzles que nos asaltarán durante el desarrollo, no sabríamos decirnos cuántas fases incluirá finalmente.

Los minijuegos le darán a la mecánica plataforma un toque novedoso y atractivo. Se desarrollarán en diferentes escenarios, con distintos objetivos y jugabilidad: tan pronto nos veremos en un rally a lo Diddy Racing, como

cascando enemigos desde una perspectiva subjetiva. Lo decíamos arriba, más de 50 horas de juego suponiendo que sepas exactamente lo qué hacer en cada momento.

En el desarrollo de la aventura participarán los cinco monos protagonistas. Cada uno de los personajes tendrá sus propias habilidades y "herramientas de trabajo", de manera que habrá que encontrar y utilizar al apropiado para superar determinados obstáculos. Algunas zonas/fases permanecerán cerradas hasta que demos con el mono adecuado, lo que significa retroceder para terminar lo que dejamos empezado en un nivel anterior.

Para concluir, algunos detalles que se cuentan sobre el juego son por ejemplo que tendrá modo "deathmatch" para cuatro jugadores, aunque se da por hecho que no habrá "cooperación". También está asegurada una intro de cuatro minutos, y diferentes secuencias cinemáticas tanto para presentar a los enemigos finales como para destacar una determinada acción... Pronto, mucho más.



▲ El nivel de las vagonetas fue uno de los pocos jugables durante el E3. El objetivo aquí es recolectar monedas, mientras evitamos a los Kremlings.

¡Donkey, esto sí que son minijuegos!

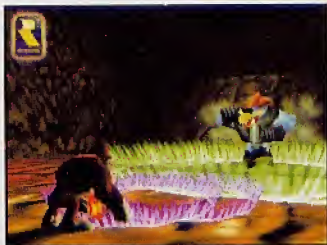


▲ Muchos minijuegos, muchos desafíos han planteado los chicos de Rare para darle variedad al mundillo de las plataformas en DK64. A cada minuto, un "challenge" sorprendente, que puede ser una carrera de coches, descenso por un tobogán gigante, o un tiro al blanco con cambio a vista subjetiva, como se ve en la pantalla del centro. Eh, chicos, sonreíd que en cuanto saquéis la cabeza del barril os pienso atizar con una fruta. Eso, para divertirse de lo lindo.



◀ Diddy demostrará durante el juego que es un gran nadador. En varios mundos de DK probaremos su buen aleteo de zarpas.

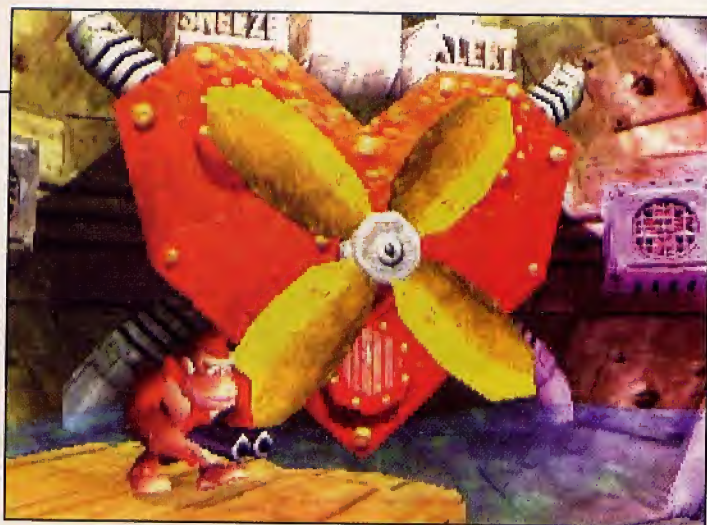
Armas con sabor a fruta



▲ El arsenal de la familia Kong será tan variado como original. Encontraremos armas tan curiosas como una pistola de cacahuetes, granadas de frutas o bazookas de almendras. El armamento entrará en juego a lo largo de la aventura, cuando recojamos los ítems correspondientes. De inicio nos serviremos de nuestras garras y patas, además de la cara (muy simpática, pero temible), para asustar a la concurrencia.



Compañía: Nintendo - Rare Tipo de juego: Acción - Aventura 3D Lanzamiento: Noviembre



▲ Los detalles gráficos te dejarán sin habla. Poner en juego semejante cantidad de texturas, efectos de luces, sombras, en fondos increíblemente nítidos, nos obligará a utilizar el Expansion Pak.



▲ Corre, Chunky, o ese rodillo te va a dejar el cuerpo hecho un asquito. Que aquí no sólo los Kremings atacan.



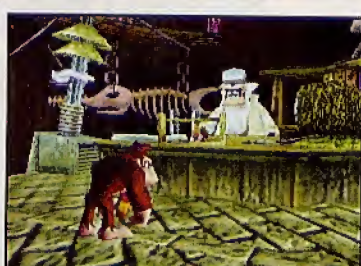
▲ Como en los anteriores DK, podremos utilizar los barriles para "trasladarnos" a nuevas zonas de juego. Una experiencia sin duda explosiva.



▲ Chunky es una máquina de destrozar Kremings. Ponle en función "remolino" y menuda alegría te llevas.



◀ En el interactivo mundo de DK64 podremos hacer un montón de cosas. Desde cargar rocas (algún objetivo tendrá esto), hasta escalar árboles (para huir, se supone), pasando por escondernos tras la vegetación, charlar con los animalejos o también cascarnos...



▲ Ah, la tienda, uno de los "básicos" de Donkey. Veremos qué clase de cosas nos venderán aquí...

▲ Lanky es toda una contradicción. A diferencia de Donkey y Diddy, lleva pantalones, pero luego va el tío y camina con las manos (¡!).

Primera impresión

😊 El aspecto gráfico es impresionante. La calidad de los efectos, la puesta en escena, la variedad de texturas...

😊 El desarrollo platáformero salpicado con innumerables minijuegos. Promete sorpresas y mucho juego.

😞 Nos gustaría que remarcarse aún más diferencias con respecto a las versiones anteriores.

😞 El tiempo que falta para que Nintendo lo ponga a la venta. Puede que no tengamos uñas suficientes para mordernos...

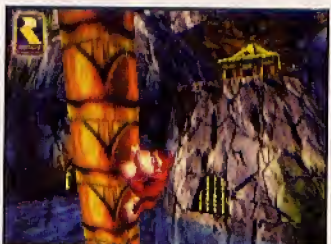
Los cinco monos más divertidos de la jungla. Conócelos.



Chunky. Risueño y vacilón, es el forzado de la panda. Puede transportar rocas de órdago, aunque luego es más bien lento de reflejos.



Diddy. Qué saladete, el Diddy. Es el mono más rápido de la ciudad, y además salta más que nadie. Búscale si necesitas velocidad.



Donkey. El de la casa, el más familiar. Empiezas la aventura de su mano. Es también muy fuerte pero algo más ágil que Chunky.



Lanky. Sus brazos XL sirven para llamar a la puerta sin que te descubran. Le encanta nadar y subirle a los árboles.



Tiny. Como la Dixie de DKC, puede usar sus coletas en plan helicóptero y darse unos paseitos por los cielos del juego.

Bomberman Quest

Compañía: Hudson Tipo de juego: Rol Lanzamiento: Septiembre-octubre

¿Bomberman y... ROL?

El simpático cabezón de Hudson vuelve a la pantalla de Game Boy con un juego muy especial. La gran novedad consiste en su desarrollo RPG, que añadirá nueva variante a una mecánica que también pone en juego toques arcade. Manejando a Bomberman podremos conversar con amables gentes, comprar cositas que nos ayuden en nuestra aventura, e incluso equipar a nuestro

héroe con ítems diferentes que iremos ganando a medida que batallamos con los malos. Estos malos, en un principio fueron hechos prisioneros por Bomberman, pero ahora han quedado libres tras un espectacular accidente que veremos en la intro. Y se han dispersado por el planeta, cada uno a su gusto, de forma que tendremos que buscarlos concienzudamente por las cuatro enormes zonas que conforman el mapeado del nuevo título. La vista será la usual en estos juegos y, gráficamente nos ha impresionado la alegre utilización de la paleta de colores de GBC. Esperemos que no le dé por "reventar" todas las Game Boy Color para conseguir un éxito sonado.



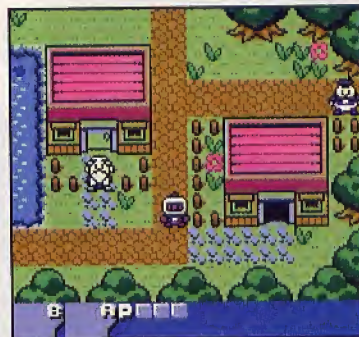
▲ La bomba seguirá siendo el arma primaria. Se suelta y...



▲ ...pega un petardazo que quita energía al enemigo. Toque arcade.



▲ Al igual que en Zelda, Bomberman visitará la biblioteca del pueblo.



▲ En los pueblos podremos conversar con los lugareños cuanto queramos. Después saldremos a las zonas de peligro para capturar a los bichitos.

Primera impresión

- 😊 Es un juego de Rol puro, aunque con una vertiente arcade a la hora de eliminar enemigos. Nos suena muy, muy bien.
- 😊 En las animaciones podremos apreciar el humor japonés del que hace gala Bomberman.
- 😞 Los fans de Bomberman, acostumbrados a los arcades sencillos, quizás encuentren esta aventura un poco "rarilla".
- 😞 Parece que hay alguna desaparición de sprites en las explosiones. Veremos.

Chase H.Q.

Compañía: Taito Tipo de juego: Carreras Lanzamiento: Agosto

Corre, corre, que te... detengo

Fue uno de los juegos más laureados por crítica y público hace diez añitos o más. Esta maravilla de Taito nos proponía perseguir a un delincuente motorizado por las calles de una ciudad, con la misión de evitar que llegase a la frontera y escapase de nuestra jurisdicción.

Sí, éramos policías, y conducíamos un precioso y resistente cochazo amarillo, resistente porque la forma de detener los vehículos de los delincuentes era a golpes. Embestidas que iban mermando la estructura del coche del malo hasta hacer que

se detuviese. Y todo esto lo veremos en un cartuchito de Game Boy Color...

Buenos gráficos, un estridente sonido y, sobre todo, una jugabilidad comparable a la de la máquina arcade, serán las grandes bazas de esta nueva versión de «Chase H.Q.». Pero además vendrá mejorado. ¿Cómo? Sí, era difícil mejorarlo, pero la inclusión de cinco tipos de piloto y un ligero toque estratégico en las calles de la ciudad, han dado en el punto clave para hacer de este cartucho uno de los pocos que pueden meter miedo a cierto jugazo de rally.



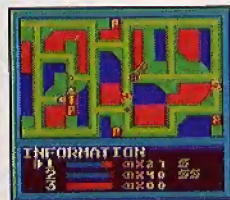
Otra de las novedades respecto al original será la posibilidad de disparar mientras conducimos.



▲ El cartucho incluirá un elevado número de fases, con sus passwords.

▲ La clave será embestir muchas veces al coche del criminal.

En Game Boy Color será un "juego nuevo"



▲ Las novedades incluidas nos proporcionarán más diversión aún que la antigua máquina arcade. Ahora podemos elegir el piloto entre cinco tipos: normal, speed, drive, power y shoot. Cada uno mostrará un coche diferente en pantalla que, además de poder disparar, deberá ser ubicado en el mapa de la ciudad antes de la persecución. Además iremos tras cómplices en motocicleta.

Primera impresión

- 😊 Las mejoras jugables son evidentes. Ahora hay que ganarse las persecuciones colocando con cabeza a nuestros agentes. Sí, eso se llama estrategia.
- 😊 Encima tenemos montones de coches diferentes para perseguir, y cinco para pilotar.
- 😞 En ocasiones las curvas parecen imposibles. Una de dos, o el coche no gira, o la curva es de 357°. Qué "chungo".
- 😞 Es tan rápido que casi no da tiempo a esquivar los coches inocentes que encontraremos en nuestras persecuciones.

Duke Nukem

Compañía: GTI-Torus Games Tipo de juego: Acción Lanzamiento: Septiembre

Pequeño pero matón

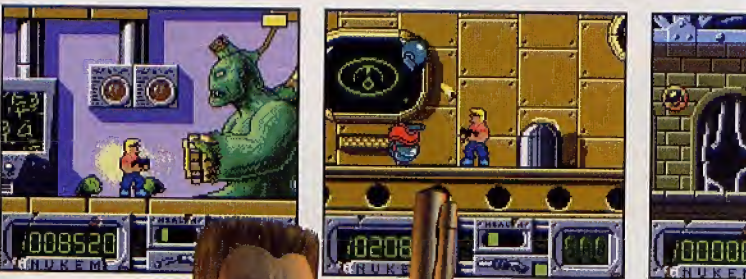
Al final, el lanzamiento de la versión portátil de Duke va a coincidir con su estreno en N64. A priori nada que ver la una con la otra, aunque si hurgas un poquito verás que ambas han sabido captar perfectamente la esencia del héroe apocalíptico.

En Game Boy Color disfrutaremos de nuestro protagonista a cuerpo entero en un desarrollo "beat'em up" que nos llevará por 16 larguísimos niveles. La acción transcurre en el mundo de los Zorzonitas, una raza alienígena empeñada en secuestrar a los cerebros más relevantes de la Tierra para que construyan una supermáquina de guerra. Duke fue el primero en ser abducido. Y ahora quiere ser el primer en salir.

En su camino podrá utilizar las armas más variadas, pilotar tanques y aviones y, en fin, luchar a brazo partido contra 25 tipos diferentes de enemigos, todos agresivos, deformados y dementes. Ozú, cómo nos lo pintan. Desde luego nada parecido a los escenarios del planeta en cuestión. De aspecto brillante y muy detallado, se nota el uso y abuso de los 56 colores, que proporcionan nitidez y definición al pixel. El sprite de Duke también luce espectacular y sus animaciones os dejarán sin habla. Redondea la buena impresión general el estilo de juego. Mucha acción adereza con toques de aventura y plataformas: recoger ítems, encontrar el camino de salida en cada fase... En fin, muy interesante.



▲ Achatado por los poros, pero con la imagen intacta de hombre duro y peleón. Duke continúa siendo el Duke vacilón y peligroso de costumbre, también en GBC.



▲ Hay en total 16 niveles que mezclan acción, aventura y plataformas. El objetivo de Duke no sólo será salir vivo, sino además cumplir la misión.

Héroe y piloto



▲ En algunas fases, el "beat'em up" dejará paso al "shooter" a bordo de diferentes vehículos. Duke pilotará tanques y aviones a lo largo de distintos stages de desarrollo lineal en los que podremos descargar toda nuestra adrenalina.

◀ Los escenarios presentan un nivel de detalle asombroso. El uso de los 56 colores le da una brillantez tanto al fondo como a los personajes que merece la pena destacar.

Primera impresión

- 😊 La calidad de los escenarios. Fondos nítidos y brillantes, gracias al uso de los 56 colores.
- 😊 Dieciséis niveles no son moco de pavo. Duke tendrá que hacer uso de sus mejores armas...

- 😞 Que al final la acción resulte demasiado lineal. Tendremos que jugarlo más.
- 😞 Los juegos de Duke nunca han sido fáciles, veremos qué niveles de dureza nos esperan aquí.

[Ya está aquí Superman]

El "hombre de acero" ya ha llegado a las N64 españolas. El desarrollo del juego ha corrido a cargo de Titus, que ha fabricado para la ocasión un cartucho de acción en el que Superman se enfrenta a sus rivales de siempre, encabezados por el malísimo Lex Luthor. El juego ofrece 14 niveles que combinan fases de vuelo con otras en las que hacemos frente a variados retos. Nuestro héroe puede hacer uso de sus poderes especiales para salir airoso de cada nivel. Así, pondréis en práctica la visión de rayos X, el soplo congelador y por supuesto su increíble fuerza.

«Superman» ya se encuentra disponible en todas las tiendas. Lo distribuye Spaco y se puede adquirir por 10.990 ptas. Ya de paso os informamos que es uno de los cartuchos más vendidos en USA en este momento.

[«Resident Evil» de GBC estará en castellano, asegura Virgin]

Tenemos buenas noticias de Resident Evil. La primera, que Virgin nos ha comunicado que la versión de RE para Game Boy Color tendrá los textos en castellano. La alegría es doble, porque ya sabéis que el juego será de lo más espectacular que tendréis en GBC. El lanzamiento está previsto para el 22 de octubre. La segunda noticia aún no es oficial, pero está a punto de confirmarse. Según fuentes muy bien informadas, Virgin será finalmente la compañía que ponga a la venta «Resident Evil 2» de Nintendo 64. Aún no se conocen fechas (aunque se habla de final de año), ni posible precio, pero sí que os podemos adelantar que se está haciendo lo posible porque los textos aparezcan traducidos al castellano.

[Adiós a «FIFA 2000» de N64?]

Polémica "habemus". Según hemos podido averiguar, Electronic Arts ha cancelado el desarrollo de la versión Nintendo 64 de su próximo FIFA. Aunque la noticia está aún sin confirmar, lo más seguro es que EA haga muy pronto un anuncio oficial. En el próximo número daremos más detalles. Por lo que se refiere a la versión de Game Boy Color, podemos avanzar que THQ continúa adelante con el desarrollo y que si todo sigue como aparece en su plan de lanzamientos, la tendremos a principios de septiembre. Menos penas.

[Konami confirma el lanzamiento de «Hybrid Heaven» para octubre]

Konami España ha confirmado el lanzamiento de «Hybrid Heaven», uno de los juegos más esperados de Nintendo 64, para octubre. Se trata de una aventura que mezcla elementos RPG con fases de acción, y cuyo argumento, intenso y muy estudiado, nos hará vivir situaciones en las que nunca sabremos qué está pasando realmente. ¿Textos en español? Casi seguro que no...



PREVIEW



©Burroughs and Disney. Tarzán®. All Rights Reserved

La películaaiaiaah!!!

La película que Disney ya estrenó en USA el 18 de Junio pasado (y que es una de las más vistas y con mejores críticas del momento) nos contará la historia que Edgar Rice Burroughs, creador de Tarzán, dio a conocer en 1912.

Tras montones de filmes en imagen real, Disney se adentra en la jungla para mostrarnos una entretenida exploración del clásico en dibujos. La historia, en pocas palabras, cuenta lo siguiente: Tarzán es abandonado en la jungla africana y adoptado por una familia de gorilas. Allí vive en paz hasta que una expedición de humanos le revela que en realidad él es uno de ellos. Luego entran en juego la bella Jane y Clayton, uno de los miembros de la expedición que está dañando a la familia gorilera, además de otros personajes que pronto conoceremos.

Con música de Phill Collins y avances tecnológicos de talla (referentes a la sensación de profundidad en los decorados y al tratamiento digitalizado de la imagen), seguro que la última película de Disney nos relata este cuento con más fantasía y emoción que ninguno de los filmes anteriores. Llegará a los cines españoles en noviembre.



Tarzán

Compañía: Activision Tipo de juego: Plataformas Lanzamiento: Octubre

En Game Boy Coloaaaiaiaaahrgg...!!! Cof, tjum!

Disney Interactive y Activision nos está preparando un título de los de chuparse los dedos de los pies a la cabeza para GBC. Sólo la calidad gráfica que ofrecen las pantallas ya nos hace esperar lo mejor de él, pero es que, además, vendrá avalado por un rápido y fluido movimiento de los personajes, un maravilloso apartado sonoro con "sampleo" de timbales incluido, y más de veinte niveles de plataformas puras. Un caso aparte es la intro, que te deja con las mismas ganas de ver la película que el trailer porque... ¡es el propio trailer! ¡Que sí! Según el productor del juego, Brian Clarke, consiguieron incluirlo "retocando las imágenes de la propia película, tanto artistas como

programadores, de manera que hemos conseguido algunas escenas animadas realmente sorprendentes".

En cuanto al juego en sí, veremos a un pequeño Tarzán durante las primeras fases para manejar después a un Tarzán adulto que contará con diferentes habilidades. Nos enfrentaremos a serpientes, simpáticos pero dañinos monos, algún que otro rinoceronte y demás bichejos de la jungla, en unos mapeados que se caracterizarán por su acusada oferta de caminos alternativos y, por supuesto, sus extraordinarios decorados.

Activision nos hará llegar esta "bananita en dulce" a principios de octubre, y la de N64 está prevista para el 2.000.



▲ Tarzán, ya a tan tierna infancia, se verá perseguido por los macacos. Aprended a usar bien las lianas.



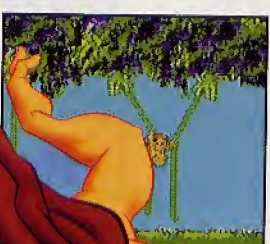
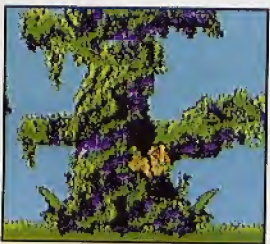
▲ ¿Que porqué nos persiguen los monos? Debe ser porque el objetivo es coger bananas a montones, y claro...



▲ Olvidaos de la mona Cheeta, en el juego nuestro peculiar amigo se llamará Terk. Y hay que encontrarle.



▲ Las lianas serán el medio de transporte más socorrido del joven. Así que ojo con el balanceo.



▲ Aunque estas primeras pantallas muestren un Tarzán pequeño y juguetón, en fases posteriores manejaremos al mocetón que chupa cámara de la derecha.

◀ Los gráficos serán uno de los aspectos más cuidados del juego. ¡Qué guapo estás, hijo!

Primera impresión

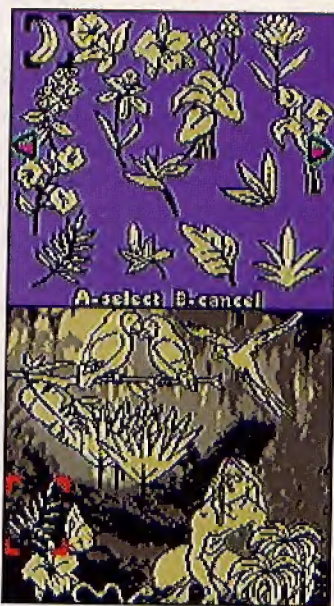
😊 En plataformas, es lo más veloz que hemos probado. Claro, a cuatro patas...

😊 Además, viene apoyado por gráficos de lujo, y... ¡se puede jugar al escondite!

😞 Quizás Disney se repita con eso de "consigue cositas y encuentra la salida"...

😞 Si no tienes GB Printer, te quedarás sin disfrutar de la original opción "paint".

Podrás dibujar...



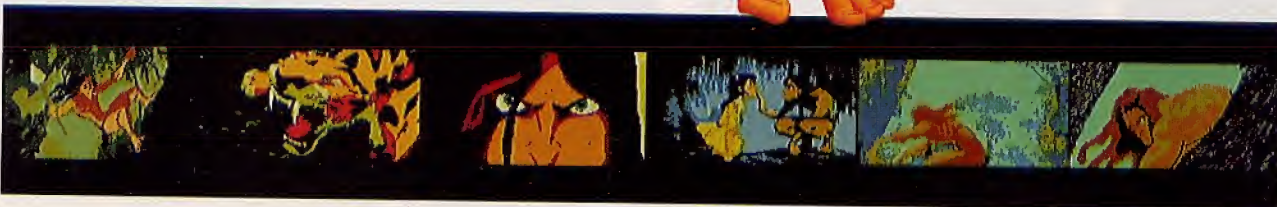
▲ Tarzán incluirá una opción para superponer figuras en distintos fondos e imprimir el resultado con GBPrinter.

¡y jugar al escondite!



▲ Juguemos con Tarzán y Jerk al escondite. Tú escondes a tu personaje entre el decorado, y le pasas la consola a tu amigo. Si no lo encuentra en 99 segundos...

¡Un poco más y cabe la película entera!



◀ La intro... ¿o el trailer? Las dos cosas. La alucinante presentación que veremos, acompañada de la música de la película, nos obsequiará con la misma impactante secuencia de travelling con la que finaliza el trailer, pero digitalizada.

Perfect Dark

Compañía: Nintendo - Rare Tipo de juego: Acción 3D Lanzamiento: Diciembre

«GoldenEye» al cuadrado

Dispuestos de nuevo a rebasar los límites. El límite era «GoldenEye», aclamado por prensa y público. El nuevo límite será «Perfect Dark». Por varias razones. La primera, porque está basado en el mismo engine, aderezado con una historia intrigante y un esfuerzo técnico importantísimo. La segunda, su nuevo modo multijugador, que incluirá una opción para colocar nuestra cara a los personajes (a través del Transfer Pak). Y la tercera podría ser los 60 minutos de escenas cinemáticas que han encajado como un guante en los 256 megas de la placa que muy pronto estará en todos los hogares del mundo.

«Perfect Dark» nos invitará a ayudar a Joanna Dark y su equipo a frustrar la conspiración que se está tramando desde la Corporación Datadyne. Allí empieza una aventura que después nos lleva a Tokio, Chicago, hasta la base alienígena. El desarrollo pasa por cumplir diferentes misiones por

nivel. De primeras aterrizar nuestra nave en el rascacielos de la Datadyne. Y después, entre sorprendentes efectos dinámicos de luz, explosiones, disparos, humo, desembarazarnos de los guardias y comenzar a investigar.

La impresión más fuerte os la llevaréis al fijaros en los rostros de los enemigos. Perfectamente convincentes con sus rasgos modelados en 3D. Tanto enemigos como amigos han sido dotados además de una inteligencia artificial envidiable. Podréis comprobarlo cuando tengamos que trabajar en equipo con ellos, o cuando nos aconsejen sobre la conveniencia de seguir avanzando o emprender la retirada.

Rare ha desarrollado una tecnología exclusiva de sonido que permitirá hablar a todos los personajes del juego (doblados por actores). Así, escucharemos conversaciones entre los enemigos, o nos quedaremos prendados con el sonido metálico de los pasos de Joanna...



▲ Los niveles serán más grandes y detallados que los de «GoldenEye». Además, podremos jugar cada stage en tres niveles diferentes de dificultad.



▲ Desde el centro de Tokio a los rascacielos de Chicago, Joanna viajará por todo el mundo con el objetivo de desbaratar los planes de la Corporación.

Primera impresión

😊 Rare ha vuelto a demostrar que son los reyes del shooter 3D. Sin duda estamos ante el mejor arcade de todos los tiempos.

😊 La opción multijugador incluye un sinnúmero de novedades. ¡Imagina que puedes ponerle tu cara a los personajes!

😞 No conocer todos los detalles del juego, no saber cuántas sorpresas van a incluir, si llevarán o no Expansion Pak...

😞 Como en el caso de DK64, que todavía tenemos que esperar hasta diciembre para tenerlo en nuestras manos.



▲ La primera misión consiste en pilotar el moderno helicóptero hasta la azotea de Datadyne.

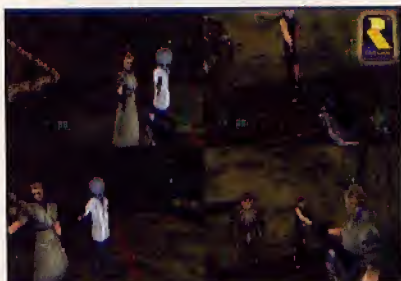


Joanna y compañía



▲ Joanna Dark, de profesión agente especial. Ella y su equipo han recibido la llamada de auxilio de un científico. La alarma proviene del interior de la Corporación Datadyne, así que hasta allí se encamina nuestra heroína para "investigar". Pero ella sabe de antemano que la situación es más grave de lo que parece. Dentro espera un entramado de habitaciones, puzzles y enemigos, que no se resistirán a nuestra agilidad, a nuestro arsenal (más de 40 armas) y a la cooperación con el resto del equipo.

¡Prepárate para el multijugador!



▲ Muchas novedades en la opción multijugador. En la pantalla de la izquierda, esos aliens son los "Simulants", una especie de robots controlados por cada jugador a los que podremos llamar cuando lo necesitemos. Se han diseñado 10 áreas exclusivas para "deathmatch", y se incluyen tres escenarios (Temple, Complex, Facility) de «GoldenEye».



Tazmanian Devil Rush

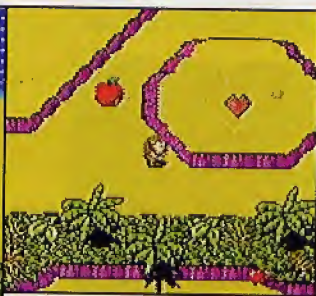
Compañía: Infogrames-Sunsoft Tipo de juego: Acción-aventura Lanzamiento: octubre

Aventuras de un comilón

Taz se embarca en GBC con una divertida aventura en la que uno de los objetivos será zamparnos toda una colección de alimentos. Tal episodio de glotonería se prolongará a lo largo de nueve niveles, en los que manejaremos al de Tazmania desde una vista

aérea que además nos permitirá disfrutar de unos **extensísimos** mapeados. Pero comer no será el único requisito. La comida da energía y nos regala disparos para evitar a los pesados enemigos, pero también deberemos buscar monedas de oro, participar en minijuegos o descifrar las pistas que iremos descubriendo por el camino.

Taz se desenvolverá velozmente por los coloristas escenarios y tendrá que aprovechar su doble salto para sortear algunos obstáculos. A pesar de las facilidades del control y el divertido desarrollo, no se puede decir que Sunsoft, diseñadores a la sazón, nos lo hayan puesto fácil. La energía de Taz bajará al menor roce, los enemigos abundarán y además habrá que recoger un buen número de alimentos...



◀ La aventura comienza en Tazmania, un lugar paradisíaco, de grandes playas, islas que obligan a utilizar el doble salto y frondosa vegetación.



► Recoger alimentos, ganar los minijuegos y buscar varias monedas de oro por nivel serán los objetivos que tendremos que cumplir a lo largo de los nueve niveles.



Intro coloreada, y en castellano...



▲ Ya veis de qué va la historia. Unos cazadores han secuestrado a Wendell T. Wolf, el amigo de Taz, y ahora nos toca recorrer nueve países diferentes (en todos se hablará perfecto castellano) para ir en su búsqueda.

Primera impresión

- 😊 La mecánica es muy jugable y bastante adictiva.
- 😊 Los escenarios están bien coloreados y los gráficos resultan muy apetecibles.
- 😞 El nivel de dificultad parece un pelín desajustado.
- 😞 A veces da la sensación de que Taz se "atasca" con el decorado.

Taz, también en versión Nintendo 64



▲ Se llamará «Taz Express» y ya veis en qué avanzado estado de desarrollo se encuentra. Lo está haciendo Zed Two («Wetrix») y exhibe detalles tan interesantes como un punto de vista dinámico para seguir la

acción, un desarrollo no lineal que nos planteará diferentes retos según el nivel, y la aparición de varios personajes Looney Tunes, tanto en el papel de amigos como en el de rivales. Estará listo para estas navidades.

[Game Boy Color te da más juego]

Menudo mogollón de lanzamientos se nos anuncian para la Game Boy Color. De aquí a navidades tendréis oportunidad de sacarle el máximo partido a vuestra portátil con títulos de talla. Empezamos el desfile con algunos estrenos de Virgin. Por ejemplo «Caesars Palace 2», que jugaremos en agosto, «Street Fighter Alpha», que saldrá el 30 de septiembre, «Earthworm Jim 3D», para mediados de noviembre, «Billares», también ese mes, o «Casper», que tendremos a final de año.

Konami también ha preparado unas cuantas sorpresas. «Crazy Bikers» (del que os ofrecemos una pantalla), estará listo para septiembre, «Azure Dreams» llegará a principios de octubre, y para ese mismo mes se preparan «Konami Rally» y «NHL Pro 99». Infogrames, por su parte, no sólo lanzará «Tazmanian» y «Duffy Duck» (ambos en estas minipreviews) sino que además hará lo propio con el esperado «Antz» en octubre.

La gente de Proein ya nos ha anunciado algunos de sus próximos títulos de Take 2 y THQ. Por ejemplo «Prince of Persia», que ya está disponible a 6.490 ptas; «Battleships», «Golden Goal» y «Silicon Valley» llegarán a finales de agosto; en septiembre tendremos «Bass Hunter», «Chessmaster», «10 Pin Bowling», y «Asteroids»; y para octubre, cositas como «Catz», «NHL 2000», «Dogz», y por supuestos «Tarzán».



[«Magical Tetris Challenge», el 27 de septiembre]

Activision anuncia el lanzamiento de este nuevo «encajapiezas» para finales de septiembre. El juego, que ha sido desarrollado por Capcom, está protagonizado por los personajes más populares de la Disney, y de hecho ha sido licenciado por esta compañía. «Magical Tetris Challenge» será distribuido por Proein, primero en su versión Nintendo 64, y algo más adelante en Game Boy Color.



[Especulaciones sobre un nuevo título de la serie «Cruis'n»]

Una valla publicitaria que aparece en uno de los campos de juego de «NFL Blitz 2000», de Midway, ha desatado todos los rumores. En ella se podía leer algo parecido a «Cruis'n Exotica», con lo que rápidamente se ha dado por hecho que Midway está embarcada en el desarrollo de un nuevo juego de coches que continúe la saga arcade tan bien representada por «Cruis'n USA» y «Cruis'n World».

Earthworm Jim 3D

Compañía: **Virgin-VIS** Tipo de juego: **Plataformas/Puzzle** Lanzamiento: **Septiembre**

Perdidos en su cerebro de lombriz

Jim, la lombriz más famosa del universo jugable, ha dado una vuelta de tuerca más a sus habituales despropósitos y nos le hemos encontrado atrapado por su propio cerebro y víctima de sus peores pesadillas. Claro que el entuerto le ha venido de perilla, porque qué mejor lugar para descubrir gráficos de fantasía, situaciones imposibles y enemigos que hay que verlos para creerlos que en su cabezota linda. Pues eso, que tendremos que ayudarlo a cruzar una corteza cerebral en la que nos enfrentaremos a sus fobias, fantasías incluso a la propia

memoria en una aventura de tintes épicos. El reclamo es una bonita mezcla de plataformas, puzzles y animados sub juegos con vocación de no dejarnos un segundo de respiro. Además hay que hacer notar el salto (de muchos metros de calidad) a las tres dimensiones, de la mano de una técnica explosiva que se llama Wormorama y pone en juego gráficos increíbles y libertad total de movimientos. Porque eso sí, hay que dejar que Jim se mueva, nos descubra sus increíbles animaciones, y veamos de qué es capaz: correr contra cerdos, bailar, resolver puzzles...



▲ Hasta 50 personajes nos encontraremos dando vueltas por esos mundos. Tipos conocidos, como *Psychow*, *Evil the Cat* o *Professor Monkey*, y otros colegas que, como los *Disco Zombies*, se estrenarán en esta versión.

Primera impresión

😊 La originalidad y el sentido del humor se han adueñado del cerebro de Jim. ¡Vaya cosas pasan ahí dentro!

😊 El estilo gráfico, las 3D, el desarrollo, que mezcla plataformas, puzzles, extraños sub juegos...

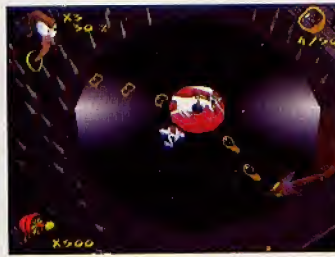
😬 Las animaciones de Jim son brillantes, pero el control siempre se nos ha puesto un poco cuesta arriba. Veremos aquí...

😬 Que la cosa se reduzca a saltar y esquivar enemigos entre escenarios de fantasía. Queremos puzzles... ¡para que Jim piense!



▲ Jim da el salto a las 3D con libertad total de movimientos en un entorno definido con una nueva técnica llamada Wormorama.

◀ La originalidad estará presente en todas y cada una de las fases.



Los mundos de Mr. Jim



▲ Cuatro enormes mundos, más o menos 30 niveles en total, que recorren las fobias, manías y memoria de Jim. A priori en cada uno haremos frente a elementos y situaciones diferentes: plataformas, complejos puzzles, extraños sub juegos, pero en todos estará presente un sentido del humor más afilado que nunca.



◀ Los sub juegos ofrecerán retos de todo tipo: desde puzzles que pondrán a prueba nuestra destreza visual, a carreras persiguiendo cerdos, patos o cereales.



▲ El objetivo de Jim es reparar su dañado cerebro. Para ello necesitaremos astucia, habilidad y buen manejo de las plataformas, sin duda la parte principal del juego.

CONCURSO QUAKE II™

Llévate a casa un lote de estos estupendos premios y disfruta de uno de los más trepidantes juegos del momento para tu Nintendo 64.

Participa contestando correctamente a estas sencillas preguntas:

1. Uno de estos modos de juego no aparece en la opción multijugador. ¿Sabrías decirnos cual?

A. Deathtag B. Flagwars C. International Tag

2. El cartucho lo lanza activision, pero ¿Quién lo ha programado?

A. Tiertex B. Saffire C. Raster Procuptions

3. ¿Es compatible con la expansión de memoria?

A. Si B. No C. Sólo a veces



**¡REGALAMOS 15 JUEGOS
DE QUAKE II™ Y
FANTÁSTICOS ACCESORIOS!**



BASES DEL CONCURSO

- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección:
Hobby Press, S.A., revista Nintendo Acción, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid)
- Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán CUATRO premiados, que recibirán: un Advance Force Pack +, un extension cable, un Sport Pad, un Sport Pad y un cartucho de Quake II™ para N64. A continuación se seleccionarán ONCE premiados más que recibirán cada uno un juego de Quake II™ para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
- Sólo podrán participar en el sorteo los cartones recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 16 de Agosto y 24 de Septiembre de 1999.
- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Octubre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Noviembre de la revista Nintendo Acción.
- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN, S.A. y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE: _____
 APELLIDOS: _____
 DIRECCION: _____
 LOCALIDAD: _____
 C. POSTAL: _____
 PROVINCIA: _____
 TELÉFONO: _____
 RESPUESTAS: 1. _____ 2. _____ 3. _____

[Armormines, el Shooter 3D más sofisticado de Acclaim]

Promete ser el arcade de acción 3D, perspectiva subjetiva, más espectacular de todos los tiempos. Se llama «Armormines Project Swarm» y estará más



que listo para su invasión en noviembre. Un arrollador enjambre de insectos alienígenas se dispone a eliminar al hombre de la Tierra. En el papel de Lewis o de Lane, deberás recorrer múltiples escenarios y mundos secretos para hacer frente a la amenaza: desde una base militar en Siberia hasta el desierto egipcio, pasando por la jungla sudamericana. Imagina el engine de Turok y los efectos de luz de Forsaken, y añádele un modo multijugador asombroso (más uno en cooperación para dos jugadores) y te saldrá Armormines, lo próximo (con permiso de «Turok RageWars») que lanzará Acclaim para N64 y Game Boy Color.

[Starcraft en noviembre, palabra de Nintendo]

Tras «Command & Conquer», la estrategia va a dar un nuevo salto en Nintendo 64 con el lanzamiento de «Starcraft». El juego, que ha sido versionado por Blizzard desde el PC, nos invita a controlar una de las tres razas que luchan por el dominio de la galaxia: los humanos Terrans, los aliens Protoss o los misteriosos Zerg. Starcraft contiene 50 misiones que serán diferentes en función de la raza que elijamos. Estará disponible en noviembre de la mano de Nintendo España.

[The New Tetris verá la luz el 15 de octubre]

La Tetrismania continuará en Nintendo 64 con «The New Tetris», el cartucho programado por Blue Planet-H20 que finalmente estará disponible a mediados de octubre.



En esencia, seguirá la misma línea de sus antecesores, pero ofrecerá novedades tan interesantes como nuevas figuras extra, la posibilidad de guardar piezas

en una especie de cajas hasta que las necesites, ganar líneas de bonus construyendo cuadros 4X4... Uno de los objetivos será coleccionar puntos con los que podrás construir las 8 maravillas del mundo. ¿Atractiva la idea, no? Pues esto se redondeará con un modo 4 jugadores que os va alucinar.

[Spaco lanza Bubble Bobble para Game Boy Color]

Los juegos más clásicos han encontrado su segunda juventud en GBC. Ahora le toca a Bubble Bobble, dar el salto a la portátil, de la mano de un plataforma sencillo y desenfadado en el que disfrutaremos entre saltos y burbujas. A la venta en agosto.



PREVIEW

Jet Force Gemini

Compañía: Nintendo Tipo de juego: Acción 3D Lanzamiento: Octubre / Noviembre

Todo nuevo, todo bueno

Ya tenemos las primeras imágenes de los nuevos héroes de JFG en plena acción, masacrando aliens. Si recordáis, en el número anterior os comentamos que Rare había decidido rediseñar el aspecto de los tres protagonistas, haciéndoles crecer y dotándoles de un look muy manga, más juvenil y agresivo. Que estuviera en la línea con la mecánica de JFG, que promete disparos, mucha acción y también quebraderos de cabeza con puzzles por todas partes e interesantes minijuegos. El reto recuerda mucho al de las pelis de ciencia ficción y series de televisión. Jóvenes héroes que se enfrentan a un tirano (en este

caso se llama Mizar) que domina a unos sumisos habitantes (los Tribals, unos tipos cortados por el patrón de los Ewoks). Así, Juno, Vela y Lupus tienen ante sí una misión de las épicas, en las que cada personaje tendrá algo que decir. De hecho, el juego empieza con Juno, el chico, y sólo se completa cuando encontramos al resto del grupo (hábilmente escondido para que no lo resolvamos todo desde el inicio). La odisea promete entre 60 y 70 horas de jugabilidad, bien acompañadas por efectos de luz, gráficos, escenarios 3D, y modo multijugador más espectaculares que hemos visto jamás. Seguid atentos a este título. Promete mucho.



▲ Juno es el protagonista principal. Uno de sus objetivos será localizar a Vela y a Lupus.



▲ Durante la aventura tendremos que luchar contra monstruos aliens de talla XL.



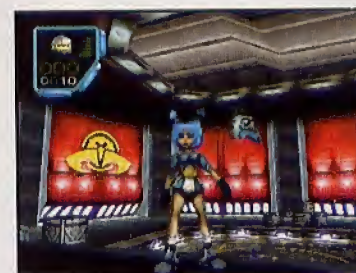
▲ La variedad de escenarios será casi tan alta como su calidad. Rare ha vuelto a sorprendernos.



▲ Las escenas cinemáticas también aparecerán, dejando ver gráficos nítidos y bien definidos.



La acción se desarrolla sobre una vista que sitúa la cámara detrás del personaje, y utiliza un efecto de transparencia cuando se acerca demasiado.



▲ Cada personaje tendrá sus propias habilidades. Vela, por ejemplo, podrá bucear.



▲ Los bichos parecen sacados de una película de ciencia ficción. ¿No os resultan simpáticos?

Recuerdos del pasado



▲ Estas pantallas también son de «Jet Force Gemini», pero del «antiguo». Aunque no sabemos exactamente qué es lo que ha cambiado con el nuevo diseño, parece que no sólo los personajes han sufrido un estirón. Se habla de cambios en los escenarios, de nuevas armas y minijuegos, y de un aumento en la «cantidad» de aventura/puzzles en el desarrollo de la acción.

Primera impresión

😊 Una sugerente combinación de arcade, acción, aventura, puzzle y minijuegos.

😊 El nuevo look de los héroes añade un toque de interés al juego. Mola el nuevo aspecto manga.

😞 Hemos oído que el modo multijugador es algo lento y aún no está bien ajustado. Se arreglará, seguro.

😞 Que no nos lo retrasen más, please. Primero era para septiembre, ahora finales de octubre...



Asociación de
Revistas de Información

PREMIOS DE REVISTAS ARI 99



La Asociación de Revistas de Información
convoca los Premios de Revistas ARI 99 dirigidos
a todas las publicaciones y profesionales
que dentro del ámbito nacional desarrollan
una labor creativa en el medio revistas.

PATROCINADOS POR



PRINTER
Industria gráfica, S.A.



europa
press

Logista

POLESTAR
HISPANICA, S.A.



EBIX

Sociedad del grupo
BURGO



BOYACA



General Servei, s.a.



FOREST



STORAENSO



ALLIANCE

* MYLLYKOSKI

Solicitar las bases en: ARI, Claudio Coello 98. 28006 Madrid.

Tel.: 91 585 00 38 y 91 585 00 41. Fax: 91 585 00 39

Correo-e: ari@iberonline.es y bbertrand@iberonline.es



Asociación de
Revistas de Información



PREVIEW

Tonic Trouble

Este “inclasificable” tipo va a dar la campanada en el género de las plataformas de N64 gracias a su simpatía, el ilógico argumento de su aventura, y sus incoherentes soluciones para arreglar los problemas en los que se verá inmerso.



Características

- Nintendo 64
- Ubi Soft
- Plataformas
- Septiembre
- 8 mundos
- Expansion Pak

El tipo en cuestión se llama Ed. Es una, un... ser vivo que un día se puso morado, y se dejó crecer los dientes cuanto pudo, ya que las demás extremidades no le podían crecer porque, sencillamente, no tenía.

Pues iba un buen día el "tronco" en su nave extraterrestre cuando tuvo un pequeño percance: **se le cayó sobre la Tierra una jarra de cierto brebaje llamado Grögh**, que, sin importarnos mucho las razones, provocó la mutación de todos los seres vivos. Sí, todos, desde un vikingo (que se tragó la mayor parte del líquido) hasta tomates y zanahorias, que **se volvieron malvadísimos y empezaron a fastidiar** a todo el que pillaban, aparte de ganar una movilidad nunca vista en las fruterías (al menos en las de mercadillos de Viernes).

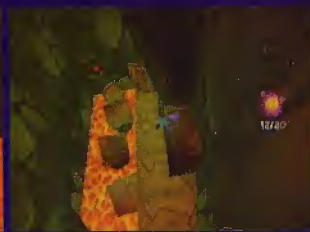
El caso es que nuestro... eso, Ed, se ocupará de arreglarlo todo como pueda. El chico no tendrá muchos recursos, sólo su habilidad en el salto y el golpeo de enemigos, infructuoso la mayor parte de las veces, hasta que **empiece a conseguir armas algo más contundentes** que sus desprendidos puños.

A pesar de lo raro (como poco) que nos pueda parecer el argumento de este título de Ubi, a la hora de enfrentarnos a él tendremos que hacer uso de nuestras aptitudes de **plataformistas natos, además de darle un montón al coco**. Los amplios escenarios, en 3D, serán fáciles de recorrer en las primeras localizaciones debido a los pocos problemas de saltos y enemigos dispersos que encontraremos, pero pronto nos veremos metidos en **saltos imposibles, enemigos realmente molestos** (como plantas escupe-fuego, tomates o unos patos con mandíbula de acero) y escenarios en los que parecerá que no hay nada más que hacer. Sí, sí, busca, majete...

Ed promete divertir. Y pronto estará sonriendo, en castellano, por nuestras N64.

lacanudo!!

Las cámaras

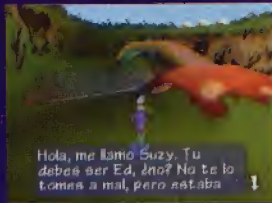


▲ El motor gráfico de «Tonic Trouble» permitirá mover la cámara a nuestro antojo en casi todos los escenarios y habitaciones del juego. En cambio, en algunos lugares la vista será automática, mostrándonos el camino que debemos recorrer para continuar la aventura (además de la vistosidad del entorno en cuestión). También tendremos ocasión de ver los decorados mediante un perfecto travelling cinematográfico cuando viajemos sobre alguna plataforma móvil. Aquí tampoco podremos hacer uso de los botones C para manejar la cámara; mucho mejor, pues ésta siempre va girando hacia los peligros más cercanos o la plataforma a la que debemos dirigir a nuestro héroe.

Sucedidos en nuestra primera partida



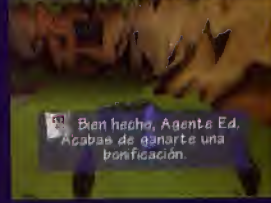
▲ Pero, ¿no era un juego de plataformas? Pues esto es más velocidad. ¡Quieto ahí, árbol!



▲ Tras la exhibición en la nieve, donde perdimos una vida, saludamos a Suzy: ¡hola, maja!



▲ Correteamos junto a la joven y sonreímos al ver al primer enemigo: el señor tomate.



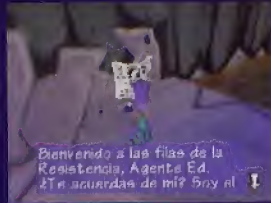
▲ Pues parece peligroso... Nos dirigimos a una lejana trampilla, cogemos un ítem y nos jalean.



▲ Vemos cómo baja la trampilla con una espectacular toma de la cámara. ¡Qué guay!



▲ Aquí abajo no hay un tomate rodante, sino dos, y con cara de Belcebú. Con un salto se evitan.



▲ Tras pasar por una puerta, el agente XYZ nos saluda. No digas más, tío, toca ir a ver los patos.



▲ Saltamos al agua y nadamos con soltura aunque, esquivando, los patos parecemos nosotros.



▲ ¡Hombre, otro yo! ¡Ah, no! Es una vida. Pues mira, así en la foto parecemos contentos.



▲ ¡Oh, oh! Saltos con cámara fija. La perspectiva no es muy buena, pero no nos caímos.

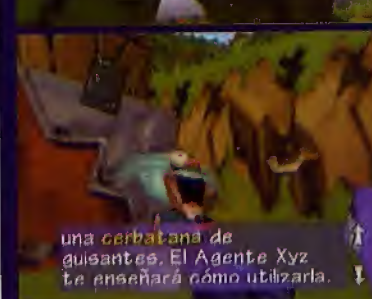


◀ Al llegar arriba, otra puerta nos absorbe con un bonito efecto y nos manda a otro nivel. El número de vidas es tan elevado (nueve) que no hemos "palmado" como solemos. Ya llegarán niveles más difíciles, ya.

Doc y Suzy



Joven, así que quieres recuperar la lata de Grögh, ¿eh? No te tengo que decir



una cerbatana de guisantes. El Agente Xyz te enseñará cómo utilizarla.

▲ Durante el juego, el inteligente y "pirado" amigo Doc irá dándonos nuevas armas. Su ardiente hija nos ayudará con algunas pistas.

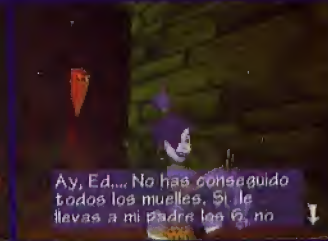
En castellano



Doc es genial, Doc lo es todo. Doc no sale de la cueva.



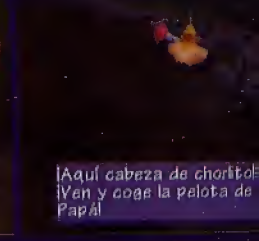
Yo mala robot. Yo programada para expulsar extraños de la cueva.



Ay, Ed... No has conseguido todos los muelles. Si le llevas a mi padre los 6, no



¡Venga, ketchup! ¡Haz un bocadillo con él!



¡Aquí cabeza de chorlito! ¡Ven y coge la pelota de Papá!

No te pierdas...



▲ La máxima expresividad del protagonista. Ya esté saltando, disparando, o quieto, siempre tiene un gesto en la cara. Y cuando se alegra...

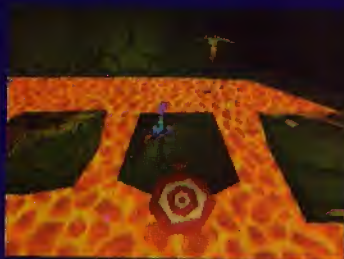


▲ A pesar de tener un planteamiento gráfico sencillo y colorista, veremos algunos efectos dignos del más espectacular cartucho, como las caídas al agua, o estos rayos que amenazan la integridad física de Ed.



▲ Aquí podéis apreciar la espléndida y amplia sonrisa de Ed, uno de los personajes más simpáticos y alocados de nuevo cuño que veréis en vuestra N64. Todo carisma.

Los puzzles



▲ No todo es saltar y hacer el loco en la vida de Ed. En ciertos momentos tendrá que enfrentarse a **retos intelectuales** que, dado el nivel de inteligencia del protagonista, tampoco serán demasiado complicados. Tumbiar algunas dianas para que emerja una nueva plataforma, o activar puentes levadizos serán los primeros que veremos.



▲ Los ítems que Ed irá recogiendo en su aventura le darán energía (que irá midiendo esa especie de termómetro con ojos que veis arriba), disparos de cerbatana, e incluso vidas, que buena falta harán en un juego con tanto salto sobre abismo y enemigo peleón.

PRIMERA IMPRESIÓN

☺ Lo mejor de todo es lo bien que cae el personaje protagonista nada más empezar la partida. Sin él, el juego perdería, seguro.

☺ La variedad de situaciones en las que nos veremos. Sí, es un plataformas, pero los objetivos de cada fase darán mucha variedad al asunto.

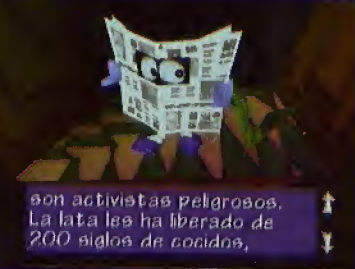
☹ Aunque se puede manejar la cámara, no siempre se consigue una perspectiva idónea para algunos saltos comprometidos.

☹ Parece que Nintendo 64 y aventura de plataformas 3D sean la misma cosa. Con ésta deben ir ya unas cuantas...

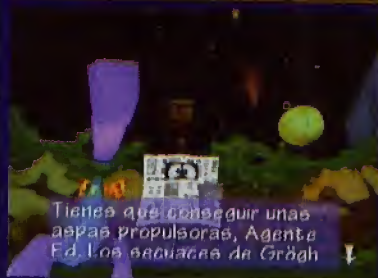
Como podéis ver, los textos del juego están traducidos al castellano. Esto nos permitirá enterarnos perfectamente de la trama del juego, además de admirar la cantidad de tonterías que sueltan cada dos por tres los enemigos. ¿Habéis visto una vez una maleta robot? ¿y hablando? Nosotros tampoco, pero os aseguramos que cuando veáis a éstos bichos hablando os olvidaréis del "qué pa, qué passa" ése.

PREVIEW

Agente XYZ



son activistas peligrosos. La lata les ha liberado de 200 años de comida.



▲ Donde menos lo esperas, pero siempre escondido tras un periódico recortado (recordemos que es un espía y no debe perder ojo en ningún momento), te encontrarás con el famoso agente XYZ. Es el tipo que te introduce en las misiones, explicándote las horribles amenazas que se ciernen sobre el planeta (como el ataque inminente de las verduras activistas) y los objetivos que debes cumplir para dar cada uno de los niveles por resuelto. Si después de "largarte el rollo" deduces que no te has enterado de nada, siempre tendrá la amabilidad de volver a repetirlo con otras palabras más asequibles, y algún que otro insultillo a tu nivel de lectura comprensiva.

Super Ed



▲ Cuando nuestro querido, amable, patosillo y enclenque Ed tire de la palanca de una máquina tragaperras (que encontraremos en los lugares necesarios), éste se convertirá en nuestro querido, amable, fortachón y grandote Super Ed, quien doblará barrotos y soltará sopapos con suma facilidad.

PREVIEW

ShadowMan es uno de esos títulos que va interesando más y más a medida que se conocen sus secretos. Su intrincado argumento, con una historia ficticia que se remonta a miles de años, la singularidad de su personaje principal, protagonista de un exitoso cómic, y su inminente irrupción en el mercado, nos invitan a volver sobre él. De la misma manera que te invitamos a vivir con nosotros la horripilante primera partida a la aventura más terrorífica de Nintendo 64.

Shadow

Magia

ShadowMan

PREVIEW

El especialísimo ShadowMan nos va a alegrar la vida en breve. La aventura de la que os hemos ido dando constante información ya está en nuestra redacción en forma de beta, y nos ha vuelto a impresionar, después de todo. La gracia del juego estará en las ya conocidas **Zona Muerta y Mundo Real**. Nosotros deberemos decidir cuándo es momento de pasar a uno u otro lado para resolver los problemas propuestos por Nettie. Ella, en un principio, nos ayudará consiguiéndonos el primer arma y dándonos el objeto que nos permitirá pasar de una zona a otra (el famoso osito de Luke, el hermano de ShadowMan/Mike), pero durante el resto del juego sólo nos dará pistas para seguir adelante. Tendremos que apañárnoslas nosotros solitos para **recoger todas las Almas Oscuras**, uno de los objetivos a cumplir para evitar el Fin del Mundo, localizar a los Cinco (los asesinos que habitan el Mundo Real) entre las veinte fases de las que constará el juego, y finalmente saber cuál o cuáles serán los **puntos débiles de Legión, el mismo diablo**.

Debéis saber que esta aventura, aunque la denominemos así, incluye la **exploración** propia de juegos como «Tomb Raider». Al comenzar cada nivel entraremos en un **mapeado 3D** totalmente desconocido, que puede guardar cientos de enemigos o sólo una docena. No sabremos dónde pueden estar, así que nos deberemos **guiar por sus gemidos y gritos de dolor**. Si no hacen ruido, peor aún, pues eso puede indicar que están escondidos, esperándonos...

Tampoco podemos dejar de informaros sobre la gran cantidad de detalles que hay en el juego. Si viajáis al Mundo Real después de visitar la Zona Muerta con infructuoso resultado, veréis una **secuencia cinemática** incluida exclusivamente para esa situación, con un diálogo que se adapta perfectamente a lo que queríamos preguntar a la sacerdotisa. Y además, **traducido al castellano (aunque finalmente no doblado)**, con lo que nos enteraremos de toda la trama sin impedimento alguno.

En el próximo número lo veremos puntuado y al detalle, pero id sabiendo que, con una sola partida, ya nos hemos enamorado de este título.

Características

● Nintendo 64

● Acclaim

● Aventura 3D

● Agosto/septiembre

● 20 niveles

● Expansion Pak

Negra

Los monstruosos enemigos



▲ En la Zona Muerta nos encontraremos con unos agresivos y repulsivos zombies. De lejos, esperarán a que estemos lo suficientemente cerca para lanzarnos sus bolas de energía. Si, en cambio, nos topamos con ellos al doblar una esquina, correrán hacia nosotros dando zarpazos.



◀ También en la Zona Muerta, y después de estar en ella unos minutos, los zombies voladores bajan para picotearnos.



◀ En el Mundo Real sufriremos el ataque de peligrosos caimanes si nos adentramos en zonas acuáticas.



▲ Deberemos enfrentarnos individualmente a cada perro del Mundo Real. Si atacamos a un grupo de ellos, nos veremos en apuros de los de verdad.



Primera partida: ¿de verdad tengo que cruzar, Nettie?



▲ Muy impresionante la **intro**, sí. Ahora lo que no sabemos es hacia dónde está la **iglesia** de la que hablan. Pero, como sólo hay un camino, poco podemos decidir.



▲ Sí, sí, sólo un camino, pero un pelín accidentado. A ver si somos capaces de... ¡Ah! pues se ha **agarrado a la cuerda** como un señor. Hala, a trabajar antebrazo.



▲ Nada más entrar en la **iglesia** somos obsequiados con una **pistola de munición infinita**, un oso de peluche y un buen susto al coger ambas cosas. Nettie... avisa.



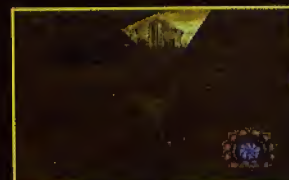
▲ También somos regalados con la presencia de la joven, que insiste en que **crucemos a la Zona Muerta**. ¡Por qué tanta prisa, eh? Anda, dame un besito, guapaaa...



▲ Ni beso, ni nada. Por más empujones que le hemos querido dar, siempre la **traspasábamos**. Mejor **empujamos el cajón éste**. Qué bien se esfuerza Mike, oye.



▲ Salimos de la **iglesia** por si hay algo por ahí de interés. Anda, mira qué **perritos más majos**. Venid, ven... ¡Aaaaaah! Largaos, largaos. Demasiados para liarse a tiros.



▲ ¡Arf, arf! Hemos ganado, pero ahí está ya uno de los malditos **perros esperando la merienda**. Nos **agarramos al borde** y esperamos a que se largue.



▲ ¡Se fue! Es el momento de volver a **sacar la pistola** e ir acercándose sigilosamente a los **canes del demonio**. Así, uno por uno, caen como agua de Mayo.



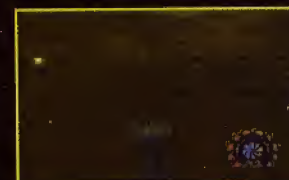
▲ Sospechosillo el **candado de esta puerta**. ¿Y si probamos a meterle un tiro? ¿Será el juego tan completo cojBANG!... Sí, lo es. Se ha abierto el portón. Adentro pues.



▲ ¡Que ambientazoool! No hay nadie dentro, sólo un **cartel** que debió quedarse pegado de cuando el famoso grupo "Danger Danger" tocó en este antro de malAAH...!



▲ Nos hemos **caído por un agujero** que había en el suelo del bar de copas ése. Después de nadar un poquito, nos damos cuenta de que estamos bajo tierra.



▲ Pues ahora vamos a estar **bajo el agua**, a ver cómo se defiende el hombre éste **con la pistola en una mano a la vez que bucea**. No se le da nada mal. ¿Qué dices, Mike?



▲ Decía que le **hacía falta oxígeno**. Hemos muerto como unos pardillos, pero mira, así cumplimos los no tan ardientes deseos de Nettie. Bonito efecto.



▲ A ver qué más tenemos en la **Zona Muerta**... ¡Vaya! Seguimos con la **pistolita y punto**. ¿Cómo vamos a hacer frente a las horribles criaturas de este nivel?



▲ A tiros, claro. Nada más empezar a chapotear por la **semi-inundada Zona Muerta** (¡madre, esto no es igual!) aparece un bicho gimiendo. ¡Eh, el **Asilo**, allí!



▲ Para bichos nosotros. Vamos a esperar, **agarrados con una sola mano al saliente**, a que el zombie ése se aleje. Le vamos a pegar un susto de muert... ¡de órdago!



▲ ¡Toma, traga disparos de mi pistola, engendro sin alma ni lugar donde caerte mue... Es igual, ¡muere con un **bonito efecto de luz** si tienes agallas, maldito!



▲ Así a lo tonto hemos llegado a la **puerta de huesos**, la que guarda la **serpiente Jaunty**. Sí, mucho cachondeito, pero no eres tú quien va a salvar el mundo, majo.



▲ En este pasillo bien iluminado no parece que haya **ningún bicho**, o al menos no los oímos. Pues nada, a correr un poquito, que dicen que el ejercicio es bueno.



▲ Hemos doblado una esquina y **todo está oscuro**. ¿Hay alguien?, ¿hola? El saludo que recibimos es un zarpazo en los morros. ¡Porras, son zombies! Lucharemos hasta...

Moviéndose



◀ Mike es un tío cachas. No le cuesta nada subirse a una plataforma ayudándose solo de una de una mano.



▲ También se mantiene a flote a la vez que acecha a algún enemigo acuático del Mundo Real.



◀ Y no sólo mantenerse a flote. También es capaz de bucear con la pistola cargada por si acaso.



En ▶ cambio, cuando avance por cuerdas, tendrá que guardar la pistola para usar ambas manos.



▲ Es que es más dinámico que Manolo y Ramón, el tío. Admirad la pose de Mike saltando hacia atrás, después de agarrarse al borde de una pared.

Interruptores



En el momento en que no sepáis por dónde seguir, mirad por ahí para ver si contráis un anticuado mecanismo.



▲ En este caso, pulsándolo, veremos cómo aparece una cuerda que nos permitirá continuar nuestra aventura.

No te pierdas...



▲ Los efectos de luz serán casi continuos. Basta con eliminar un enemigo para ver impresionantes rayos saliendo de su cuerpo.



▲ Está lleno de buenísimos detalles. Por ejemplo, ShadowMan se quedará mirando a lugares u objetos relevantes que se nos hayan pasado por alto.



◀ El cometido de ShadowMan es recoger todas las Almas Oscuras de la Zona Muerta. Aquí al lado podéis ver lo mal que lo pasa el hombre a la hora de absorberlas. Pues sólo es la primera, macho...



El dúo calavera



▲ ShadowMan es un hombre serio. Su cometido no le dejaría, en circunstancias normales, reírse de nada, ni siquiera pensar cosas hilarantes, pero cuando se encuentra con Jaunty... Esta serpiente de acento africano, que parece que se vaya a cantar una de Bob Marley en cualquier momento, hará que nuestro protagonista incluso haga chistes.

PRIMERA IMPRESIÓN

😊 La aventura es lo más complicado en cuanto a argumento, y variado en cuanto a desarrollo, que hemos podido ver hasta el momento en Nintendo 64. ShadowMan es algo grande.

😊 Los escenarios son inmensos. Se ha conseguido una sensación de campo abierto y libertad de elección única.

😊 Usar el control de Nintendo 64 para jugar, pero nos parece bastante cómodo y general. A veces no ves nada al entrar a una zona.

😊 Nos ha sentido muy mal que al final no hayan doblado al castellano esta versión.

PREVIEW

Mario Golf



El tipo más carismático de Nintendo es también el más agradecido. Convierte en oro cualquier cosita, y es tan apañado y tan hábil, que tan pronto se enfrasca en la aventura poligonal más divertida de la historia, o en un juego de tablero, o se nos pone en plan luchador (contra su propio Yoshi), o se embarca, como es el caso, en un torneo de golf...

Tonic Trouble

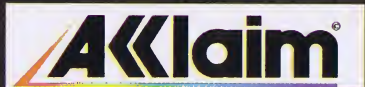


© 1999 Tonic Trouble. Editado por Ubi Soft Entertainment Nintendo © Nintendo 64, son marcas registradas de Nintendo. Todos los derechos reservados. Todas las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.



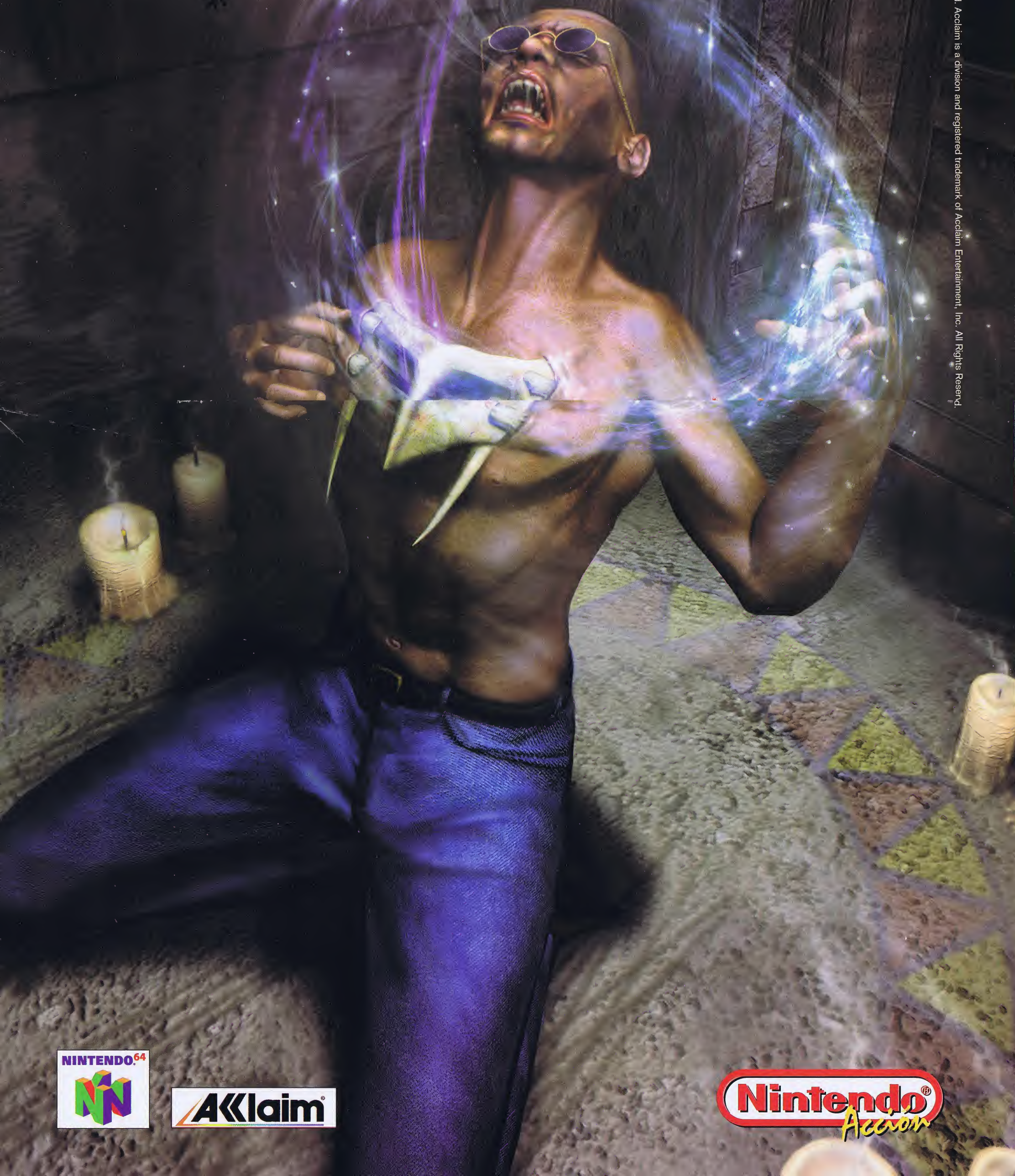
SHADOWMAN™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Shadow Man



Shadow Man

SHADOWMAN™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



MARIO GOLF



Golf 64

para todos

PREVIEW

Atrapado por sus inseparables amigos, Mario "Ballesteros" vuelve desde la vieja NES al campo de golf más verde y dulce que jamás se pueda imaginar. Bajo la gorra se trae la idea de poner en marcha un golf fácil y divertido, bien repleto de modos de juego originales, y con la puesta en escena amable que ya es marca de la casa. Como os decíamos sus amigos están también en el ajo. Yoshi, la princesa, hasta el mismísimo Wario, todos se han confabulado para hacer el mejor par de cada campo. Junto a ellos conoceremos a otros 11 personajes (siete de ellos secretos) que caen bien y cumplen perfectamente su papel.

Una vez en juego, se aprecia de nuevo la cara amable, pero esta vez no por lo tierno, sino por la bonanza tecnológica. A los imaginativos campos han llegado renderizaciones y texturas, ofreciendo seis campos brillantes, sólidos, bien diseñados, y con una ambientación diferente que le viene al pelo. Los "lanzamientos" son bastante serios y ortodoxos, y de hecho las animaciones en cada swing parecen tomadas de la realidad (y adaptadas al cuerpo de cada personaje).

El manejo de todo esto es tan simple como efectivo. En realidad una barra se encarga de hacerlo todo: marca a la izquierda la potencia y a la derecha el ángulo de desvío. Además hay otras variantes que puedes/debes tener en cuenta: la posición de la pelota, el viento, la distancia al hoyo, el tipo de terreno, la elección de los palos... Incluso antes de que golpees puedes examinar la elevación y el estado del campo, acercar la vista al hoyo o disfrutar de una perspectiva cenital para hacerte una idea del recorrido desde el aire. **Muy profesional.**

Los "vuelos" de la pelota también se han solucionado a las mil maravillas. La cámara se mantiene fija durante unos segundos en el lanzador mientras la estela de la bola se va alejando. Después, entran en juego nuevas perspectivas que recogen la pelota desde todos los ángulos posibles.

Los modos de juego se han planteado de una forma inteligente y original. Proponiendo distintas variedades para un jugador y para varios. Y lo del "Putter Golf", con unas pistas tipo minigolf que tienen forma de letra y donde hay que colar la bola aprovechándose de los rebotes, eso es ya lo nunca visto. ¿Y lo de que la bola pase por los anillos?, ¿has jugado a eso?

En fin, que Mario ha vuelto a crear escuela y que muy pronto podréis acompañarle en sus recorridos por esos deliciosos campos de ensueño donde el sol es rojo anaranjado...

Características

- Nintendo 64
- Nintendo-Camelot Software
- 256 Megas
- 24 septiembre
- 17 personajes
- 1-4 Jugadores
- 6 Campos (108 hoyos)
- Rumble Pak
- N64 Transfer Pak

Es fácil, hasta que te "atascas"



▲ Jugamos con el cartucho japonés, pero no hace falta ser muy listo para ver que estás en el búnker. Esto es golf, amigo.



▲ El caddy virtual aconseja el palo correcto, pero no tiene todas las soluciones. De aquí sales tú solito...



▲ A Wario le ha tocado bailar con la más fea. Está fuera de pista y un árbol complica la visibilidad. No, si es difícil...



▲ Baby Mario también va de cabeza, pero parece que ha encontrado el palo correcto y ha dado a la bola en la parte buena.

No te pierdas...



▲ El exquisito detalle que acompaña a cada golpe. Las animaciones están muy bien trabajadas y tienen un aire absolutamente profesional.



▲ El toque arcade, en mitad de una buena simulación. Aquí hemos conseguido un lanzamiento perfecto, y la bola chisporrotea en el aire.

Cosas para descubrir en la primera partida



Empezamos. En modo un jugador sólo aparecen cuatro personajes. A los 13 restantes te los tendrás que ganar.



El campo. La presentación de cada hoyo es espectacular. Una cámara aérea recorre el campo para que no pierdas detalle.



Fácil. La barra verde se encarga de la potencia y colocación del tiro. Basta pulsa A tres veces para convertirse en Olazábal.



Al agua. Ah, pero ese golpe no ha sido bueno. No, es que estaba lloviendo y... Oye, qué "ranas" hace la bola en el agua...



Examina el terreno. Una rejilla móvil "analiza" el terreno que tienes por delante, soplandote hasta el detalle más minúsculo.



Qué porte. Las animaciones de los personajes son muy realistas. Simulan golpes de maestro, con un porte elegante y efectivo.



El golpe es bueno. Nunca perdemos de vista la trayectoria de la bola gracias al ágil juego de cámaras y a la estela de la bola.



Maestro del putter. El momento más delicado. Fíjate bien en los metros que quedan y calcula la potencia del lanzamiento.



Se coló. Las estrellitas indican que hemos hecho birdie. Pero con el par nos habríamos puesto igual de contentos.



Pero no ganas. Vaya sofocón le ha entrado a Baby Mario. Hay que ver cómo reaccionan estos chicos cuando todo sale mal...



EL VIENTO. La cara del fantasma hace de cometa. Te dice hacia dónde sopla el viento y con qué potencia. Muy útil.

"POWER METER". El dato que hay al final de la barra es la distancia máxima que alcanzas con ese palo. Para eso tienes que pulsar A justo cuando la barra llegue a su límite por la izquierda. Según los metros que queden, así habrás de ajustar la barra de potencia.

PUNTO JUSTO. El terreno en que estés te condicionará a la hora de elegir dónde golpear la bola.



▲ Los escenarios están diseñados con fantasía e imaginación. No esperéis campos reales; sino bonitos árboles, un sol de aupa en el fondo, todo con tonos muy pastel.

INFORMACIÓN DEL CIRCUITO.

Muy completo: aquí encontrarás datos sobre la longitud del campo, distancia al hoyo, golpes exigidos, incluso detalles sobre la ondulación del terreno.

¿QUÉ PALO?

El palo que has elegido. Como profesional, tienes una bolsa completa donde escoger. Hay un modo extra en el que algunos palos ofrecen más recorrido de lo que aparece en pantalla.

PRIMERA IMPRESIÓN

☺ Tiene una línea divertida y fácil, pero a su vez no deja de ser un buen simulador, con toques bastante profesionales, animaciones interesantes y gusto por el detalle.

☺ El bloque de los modos de juego es, como cabría esperar, de lo más completo. Podemos jugar a lo Olazábal o echarnos un torneo con anillos sin que se nos caigan los idems.

☹ No sabemos si cuando salga el juego va a estar disponible el Transfer Pak, un periférico que trasladará al cartucho de N64 nuestros avances en el de Game Boy.

☹ Jugarlo en japonés. Vamos, no te enteras de nada. Menos mal que la versión Pal está al caer y vamos a poder entender todo lo que nos dicen.



▲ El juego de cámaras funciona a la perfección. La CPU elige la vista más espectacular en cada lanzamiento.



▲ Podéis participar hasta cuatro jugadores por turnos. En los modos multijugador salen de inicio diez personajes.



▲ En la opción entrenamiento podéis practicar en todos los hoyos y en el modo que queráis. Probad antes de competir.



▲ Pulsando Start podéis quitaros de encima todos los marcadores y disfrutar del golpe a toda pantalla.

Curiosos modos de juego



PUTTER. Una especie de minigolf que transcurre en superficies con forma de letra o números. El campo es pequeño, pero el desafío es enorme. Busca paredes, aristas... y haz un birdie, hombre.



RING. La cosa va de atravesar anillos. Tú no, hombre, la bola. En cada hoyo hay un número determinado. Crúzalos, acaba el recorrido bajo el par del campo y ganarás una bonita estrella.



SPEED. En el golf "normal" puedes tomarte el tiempo que quieras para pensar la jugada, el palo que vas a utilizar, ajustar la potencia. Aquí tienes un tiempo límite, y hay que acabar bajo par. Para colmo.



TORNEO. Son 18 hoyos de nada y compites por ganar monedas. Tienes que concluir bajo par, para no variar, o al menos cumplir la tarjeta que te dan al principio. Aquí compites tú sólo, sin rivales.

VERSUS. El más interesante. Ya te hemos explicado que en modo un jugador sólo aparecen cuatro personajes. Para hacer que el resto aparezca tienes que ganarles en este versus. Durante la partida, se puntúa en cada hoyo. Va por puntos y gana uno el que antes acaba bajo par.

CLUB SLOT PARA 4

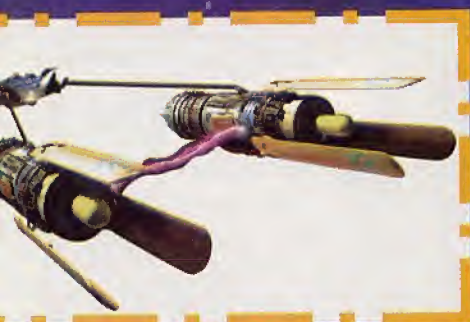


En el modo Club Slot, cada uno de los cuatro jugadores comienza el torneo con los palos básicos. Antes de cada hoyo podréis hacer una tirada a la tragaperras y, si hay suerte, ganar palos especiales.



CONCURSO STAR WARS —EPISODE I— RACER

¡DEMUESTRA QUE ERES **EL PILOTO MÁS RÁPIDO** DE LA GALAXIA Y
PARTICIPA EN NUESTRA CARRERA!



¡TAN SÓLO TIENES QUE **RECORTAR ESTA IMAGEN Y PEGARLA EN EL CARTÓN DE LA PORTADA** CON TODOS TUS DATOS!

¡QUE LA SUERTE TE ACOMPAÑE!

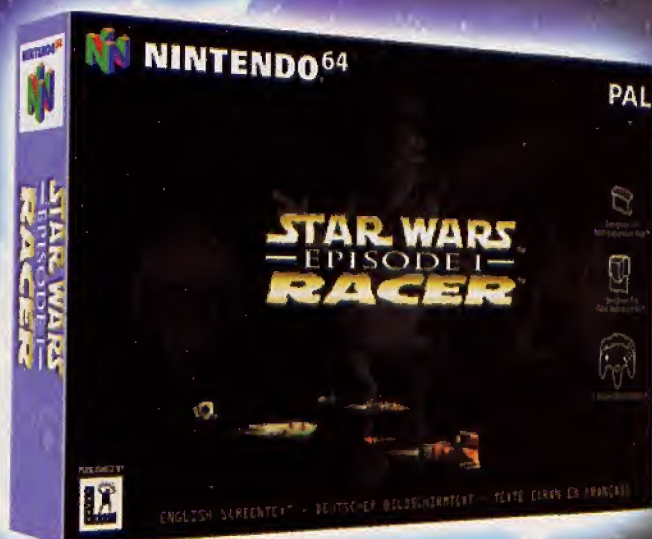
CONCURSO
¡Regalamos
100 juegos!

STAR WARS
—EPISODE I—
RACER

PEGA
AQUÍ
LA IMAGEN
QUE
APARECE
EN EL
INTERIOR



¡REGALAMOS 100 «STAR WARS: EPISODE 1 RACER» PARA NINTENDO 64!



BASES DEL CONCURSO

- 1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que peguen la imagen de STAR WARS: EPISODE 1 RACER que aparece en estas páginas y envíen el cartón que aparece en la portada, a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Nintendo Acción, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid)
- 2.- Entre todos los cartones recibidos se extraerán CIEN, y sus remitentes serán premiados con un juego de Star Wars: Episode 1 Racer para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
- 3.- Sólo podrán participar en el sorteo los cartones recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 16 de Agosto y 24 de Septiembre de 1999.
- 4.- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Octubre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Noviembre de la revista Nintendo Acción.
- 5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- 6.- Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.

Nintendo®
www.nintendo.es





MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON 2

Turno para las plataformas



En la sala de te puedes cambiar tu personaje. A ella se llega desde unas plataformas "flasheantes" que encuentras casualmente cada vez que necesitas el poder de uno de los héroes.

NINTENDO 64

KONAMI (OSAKA)

PLATAFORMAS-RPG

128 MEGAS

SEIS MUNDOS

BATERÍA: NO



Dapón vuelve a ser de nuevo testigo y parte de las andanzas de Goemon y su pandilla. El decorado no ha cambiado en esta segunda entrega, donde todo sigue siendo muy época Samurai, pero tanto el esquema como el desarrollo de la acción han sufrido un importante lavado de cara. Donde había RPG puro y duro, ahora hay plataformas (aunque lo de "rolear" sigue vivo en algunas etapas); las 3D estilo Zelda han sucumbido ante un 2 1/2 D de avance lineal y fondos con volumen y apariencia 3D; y los largos ratos sin nada que hacer, corriendo de un lado para otro, en fin, donde flojeaba la jugabilidad (en la primera parte), ahora hay saltos, enemigos, ítems, actividad sin tregua...

Saltos, minijuegos y mucho dinamismo

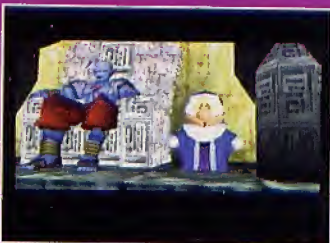
El juego combina fases de plataformeo, con saltos a tutiplén y golpetazos a los enemigos de turno (la mayoría sacados del mundillo Goemon), junto a otras más reposadas que transcurren en distintas ciudades. En las primeras, el "pase de entrada" se obtiene al final del nivel. Y conste que

aunque el desarrollo sea lineal, puede que a veces, en niveles avanzados, nos desorientemos por completo. En las fases urbanas, el objetivo es más bien comprar comida, obtener información (charlando con el personal -en inglés-), participar en algunas misiones/minijuegos y, si sois hábiles y perspicaces, conseguir uno de esos pases. Sumando los pases de las fases de plataformas a los de los minijuegos, conseguiréis el número apropiado para acceder a los diferentes mundos (cada uno os pedirá una cantidad).

El juego tiene un dinamismo fantástico, que se redondea con la opción de dos héroes simultáneos. Aunque moverse por la ciudad sea un poco más aburrido, las fases de salto y pataleo están bien medidas: la acción está equilibrada, la ambientación desborda la pantalla y el avance es más original de lo que parece. El plano técnico no deja en mal lugar el planteamiento. El aspecto de personajes y enemigos es total, los escenarios "llenan" y dan sensación de solidez (y de volumen), y los movimientos y animaciones son bastante suaves y de lo más divertido.



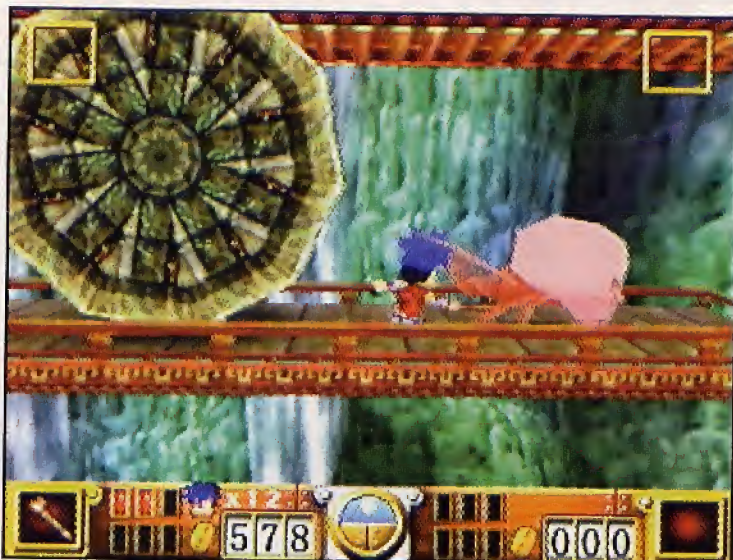
El juego, en imágenes



No es el FMV de RE2, pero también vale. Las diferentes secuencias cinemáticas que saltan antes y durante la aventura son todo un punto. Están bien animadas, nos informan sobre lo que ocurre, son graciosas y encima nos permiten respirar. Aquí van algunos ejemplos.



En las ciudades, hay varias misiones extra esperándote. Se trata de que ayudes a los habitantes a cumplir un objetivo: encontrar los cachivaches del DJ, cargarte a los fantasmas (en un tiempo límite), encontrar al cartero de la city... Lo normal es que tengas que retroceder a fases anteriores, aunque puede también que te inviten a volver cuando hayas alcanzado un nivel posterior. El premio es un pase de entrada.



Transcurre en Japón, con los mismos personajes, pero no tiene nada que ver con la entrega anterior.



Yae utiliza su katana para no dejar títere con cabeza. Nuestra espía favorita es capaz además de convertirse en sirena.

Combates sin Impact



Uno de los ataques de Bismaru es este beso mortal de amor.

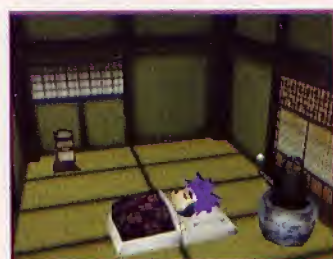
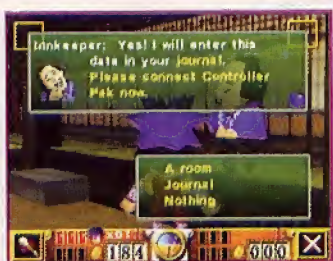


Por la noche, los caminos se llenan de fantasmas y oscuridad.



Normalmente, los enemigos finales se mueven en grandes robots, y sólo sucumben a nuestro Impact. Pero también verás algún espécimen al que hay que cargarse con astucia y habilidad, sin la ayuda del robotón.

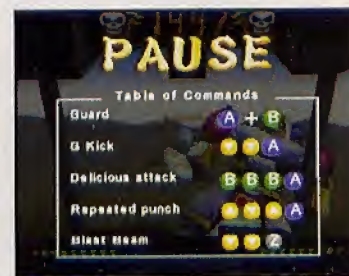




Cada héroe dispone de una serie de poderes especiales que debes aprovechar para avanzar. Y si no, siempre podrás cambiar de héroe.



El segundo arma de Yae es este potente Bazooka. No se le resiste ni uno...



Las posibilidades de ataque de los robots son ahora mucho más amplias.



La balsa avanza y el del fondo no hace más que disparar. Aguanta, Goemon.



Compartiendo saltos

La ciudad es también el sitio ideal para enterarse de lo que hay que hacer a continuación, y de paso (o al mismo tiempo) descansar y grabar la partida. Esto último lo puedes hacer en la posada. Grabar no te costará nada, pero para descansar tendrás que pagar. ¿Descansar? Sí, hazlo para evitar viajar de noche, que es muy peligroso. Lo del adivino ya te sonará del primer Goemon. El tío es igual de ridículo, pero sigue adivinando el futuro...



Cosas de CIUDAD



Las ciudades son territorio neutral, donde nada te puede ocurrir. En ellas encontrarás **tiendas** (donde comprar alimentos), la **posada** (para no pasar la noche al raso), **restaurantes** (para cargar fuerzas), la **mansión del adivino** (que por un módico precio te ayudará a avanzar), el **puesto de policía** (donde obtendrás información) y la **casa de te** (para cambiar de personaje), al margen de viviendas particulares donde conocerás al personal más variado. El tratamiento de la ciudad sigue las 2 1/2 D del resto, pero dentro de las casas la perspectiva es 3D total.



Cuidate de estos bichos que aparecen y se largan desde el fondo de la pantalla.



A medida que avanzamos, las cosas se ponen más difíciles. Más enemigos, más peligrosos.



Dentro de las casas, la vista pasa a 3D completo, y Goemon tiene absoluta libertad para moverse.



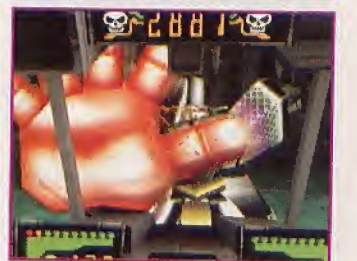
El juego combina fases de plataformas, que destacan por su dinamismo y acción, junto a otras más reposadas, en las ciudades, que son más RPG.



Al principio, Impact actúa como un enemigo más. Aquí le vemos lanzando salvos (y tocando) a nuestro pobre Goemon.



Las peleas con Impact son mucho más entretenidas que antes. Primero porque disponemos de un mayor número de golpes, y segundo porque podemos pasarle el testigo a un compañero.



Sí, al estilo Rumble (sólo que como más modoso). El compañero recoge el testigo y se lanza a por el rival, mientras tú descansas de la paliza. Y puede ser más espectacular que antes, pero también parece más difícil deshacerse de los muchachos.



Buena idea lo de jugar a dobles, sobre todo si te está costando avanzar. En este modo puedes poner en práctica la opción del **Piggyback**, que consiste en subirte a espaldas del compañero de forma que uno dispare y el otro avance. Así se duplican las fuerzas y la potencia de las armas.



Para cruzar las puertas de cada mundo, necesitamos llevar encima los pases necesarios. Una vez completado cada punto, aparecerá el cartelito de "Clear" y se abrirán diferentes rutas. Da igual cuál elijas, al final tendrás que recorrer todas las localizaciones.

El Análisis

GRÁFICOS

Destacan especialmente por su originalidad y colorido. Los escenarios tienen una buena sensación de profundidad, y el tratamiento 2 1/2 D está bien logrado. Pero son un poco simples.

88

MOVIMIENTOS

Los personajes están bien animados, aunque no esperes nada del otro mundo. Suficientes posibilidades de acción, y bien en la parte de los robots, que dan mucho juego.

85

SONIDO

En su papel, desde luego. Melodías alegres, movidas, desentendadas, acompañadas por efectos muy originales y bastante eficaces.

88

JUGABILIDAD

El control sobre los personajes es perfecto, y el nivel de dificultad va subiendo poco a poco hasta hacértelo pasar mal en los combates con los gigantes. Se deja hacer.

90

ENTRETENIMIENTO

Decae un poco en la ciudad, donde más de una vez te sentirás perdido. Pero da el do de pecho durante las fases de plataformas, donde la variedad de enemigos y situaciones es constante.

91

TOTAL 89

- Su calidad-precio no está bien compensada. Es un juego divertido, pero también bastante carete.
- La combinación de estilos aumenta el interés. Aquí hay plataformas, beat'em up, RPG, un poco de todo...
- Las fases de lucha de los robots son totalmente rompedoras. En esta entrega aumenta el plantel de movimientos y podemos ayudarnos con un segundo robot, estilo wrestling.
- Es muy dinámico y la duración está más ajustada que en la primera parte.



En este juego hay que ser muy avaro y recoger todas las monedas posibles.



La cara del enemigo final del juego no es de las que hacen amistades, desde luego.



Goemon utiliza varias monturas para desplazarse por algunos niveles. Cabalga a lomos de un caballito, o en un tanque...



Ya te lo advertimos. Plataformas a todo trapo. Algunas más sencillas, otras, como éstas, más de precisión...

Mogollón de criaturas



Vivos, muertos, fantasmas, seres sacados de la imaginación, samurais de metal, arañas peludas calvas, tipos enormes... la variedad de enemigos que encontrarás en esta aventura es todo un derroche de ingenio. Por cierto, algunos sólo salen por la noche y otros por el día...



Coge ese ítem, Ebisu, que te eleva el nivel de las armas. Y si ves un "pincho moruno", te aumentará la energía.

La aventura pasa del día a la noche, y en cada momento encontrarás personajes, enemigos y peligros diferentes.



El juego nos invita a viajar por los lugares más extraños. Claro que cuando es de noche, la cosa se pone aún peor.

Verás cómo conectas.



on / off

Ahora verás el primer canal de televisión donde podrás comprar y vender
software, televisores, equipos de música, ordenadores, periféricos...
cómodamente desde tu casa.

En Canal Punto de Venta, las mejores ofertas en el mundo de la informática.



Motor



Inmobiliaria



Galerías de Arte



Turismo y Ocio



De Particular
a Particular



Quién da más



Antigüedades



Subastas



Lo verás
en el canal 66

Llámanos 902 33 33 13
Verás todo lo que vendes, verás todo lo que compras.



Punto Venta



Entre misión y misión disfrutaremos de una bonita escena de animación para cada bando, que será distinta según hayamos ganado o perdido. Si vamos con los buenos, aparecerán varios helicópteros disparando contra una base de NOD y destruyendo su símbolo. Y si nos hemos decidido por los malos, disfrutaremos de las pantallas que tenéis aquí encima.

NINTENDO 64

WESTWOOD

ESTRATEGIA

96 MEGAS

50 MISIONES

BATERÍA: SÍ

información del juego



1 JUGADOR



CONTROLLER PAK



RUMBLE PAK

Precio 9.990 PTA



COMMAND & CONQUER

¡Esta es mi GUERRA!

La estrategia se estrena por fin en N64, y lo hace con un título mítico. «Command & Conquer» es un clásico de PC que asombró a cuantos lo jugaron. De eso hace ya varios años, pero el paso del tiempo no le ha hecho perder ni un ápice de frescura y calidad. Además, esta versión tiene personalidad propia: se han **rediseñado los escenarios**, y se han creado nuevas misiones, las llamadas **Operaciones Especiales**, para alargar la vida del juego.

Estrategia en tiempo real

C&C revolucionó el género de la estrategia, que hasta ese momento se regía por los tradicionales turnos de los juegos de tablero, **introduciendo el tiempo real** (las acciones de ambos bandos se van desarrollando a la vez). El objetivo es **controlar el mayor número de territorios posibles** mediante la construcción de una base de operaciones y la creación de un poderoso ejército para eliminar al contrario del mapa. El mando se convierte en ratón y dirige el puntero que apare-

ce en pantalla con el que seleccionaremos las tropas que queremos mover, "fabricaremos" soldados e instalaciones y recogeremos el **mineral Tiberium**, fuente de riqueza con la que hay que sufragar todos los gastos de la batalla.

De inicio, el escenario está cubierto por completo con una espesa niebla negra. Debemos enviar una avanzadilla a reconocer el terreno y buscar los objetivos, sin descuidar nuestra casa. Nos esperan **diversos tipos de misiones**, desde destruir una base hasta rescatar a un contingente de soldados. Pero antes podremos **elegir entre los dos bandos**, NOD y GDI (buenos y malos), porque cada uno tiene una campaña diferente, incluso empiezan la conquista por distintos lugares del mundo. En total son **50 misiones** donde se despliegan una enorme variedad de tropas diferentes: infantería, jeeps, motos, tanques o torretas de vigilancia.

En fin, que no podíamos haber encontrado nada mejor para estrenar género. **Sólo se echa en falta alguna opción multijugador, y la consabida traducción.**

Los dos bandos



Global Defense Initiative. Van de amarillo y son los buenos. Una fuerza multinacional que intenta evitar que los terroristas se hagan con el control del mineral Tiberium. Sus armas más poderosas son los tanques mamut y el cañón de iones.



Brotherhood of NOD. Malvados, muy malvados. Esta organización terrorista con estructura sectaria siembra el terror con ataques a poblaciones y asesinatos comandados su misterioso líder, Kane. En sus laboratorios han logrado desarrollar la bomba atómica.



Al plantear las estrategias hay que tener muy en cuenta que el terreno es 3D. Por ejemplo, aquí no podemos atacar por el flanco debido a la elevación.



Para seleccionar las tropas, dejamos pulsado el botón A y movemos el stick hasta abarcarlas.



En las Operaciones Especiales manejaremos entre otros a un Comando de élite que tiene que volar diversas instalaciones. Para poder infiltrarnos en la base enemiga contaremos con la inestimable ayuda de la aviación, que bombardeará las defensas para dejarnos paso libre. Son las misiones más difíciles del juego.



El mítico juego de estrategia en tiempo real inaugura a lo grande el género en Nintendo 64.



Tras cada misión sabremos lo bien que lo hemos hecho con este cuadro estadístico.

Así se juega a «C&C»



Antes de cada misión, el comandante nos explicará los objetivos a cumplir. Lástima que hable en perfecto inglés.



Comenzamos a crear una fuerza de ataque devastadora. Todo se controla desde el menú de construcción.



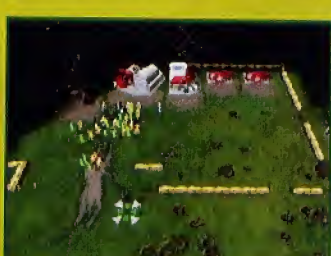
Lo primero es construir nuestra base. Tras fabricar las estructuras deseadas, las colocamos sobre el terreno.



¡Esto marcha! Ya tenemos un destacamento preparado para el asalto final. Ha costado tiempo y dinero.



El Tiberium es el elemento básico del juego. Cosecharlo nos hace ganar dinero para desarrollar nuestro ejército.



Por último, localizamos la base enemiga y... ¡Al ataque! ¡El mejor enemigo es el enemigo muerto!

El Análisis

GRÁFICOS

86

No es su punto fuerte, pero tampoco debían brillar. El tamaño de los soldados es pequeño, pero una vez que sabemos quién es quién no resulta un problema. Los escenarios 3D están muy bien realizados.

MOVIMIENTOS

89

Los desplazamientos de las tropas son muy rápidos. El único fallo está en las explosiones, que ralentizan un poco el desarrollo del juego.

SONIDO

80

La banda sonora del original era de lo mejorcito que hemos escuchado. Para el cartucho se ha optado por un "remix" que cumple su función pero que no llega a sorprender.

JUGABILIDAD

87

Al principio cuesta un poco asignar órdenes y controlar la barra de construcción al mismo tiempo, pero al cabo de una hora esto no será un problema. No obstante, el mando resulta poco fiable en momentos de extrema precisión.

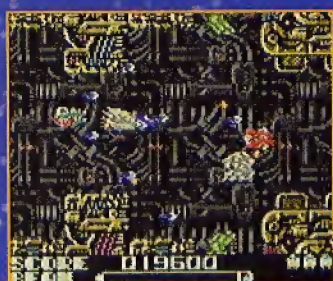
ENTRETENIMIENTO

90

Obsesión es la palabra que mejor define lo que sentireis jugando a «Command & Conquer». Os meterá la estrategia por los ojos, y si no, al tiempo.

TOTAL 89

- Los objetivos de las misiones están en inglés, y los soldados responden a nuestras órdenes en el mismo idioma. Menos mal que tampoco hacen falta demasiadas explicaciones.
- El Expansion Pak mejora un poco la resolución, pero es prescindible.
- El control no ofrece tanta precisión como un ratón. Quizá a Nintendo le dé por sacar uno pronto.
- Ya era hora de que tuviéramos algún juego de estrategia en N64.



El manejo de la bolita (Force) que conseguimos cogiendo el ítem correspondiente, es fundamental en ambas partes de «R-Type». Podemos pegarla al morro o la cola de la nave para que "se trague" los disparos que vengan de ese lado, o pulsar el botón para dejarla suelta en lugares donde los enemigos abundan.



R-TYPE DX

El mito de los mata-mata

La historia de «R-Type» es conocida por todos. Tras 15 persistentes añitos en los que se ha versionado para microordenadores míticos, consolas de 8 y 16 bits, y recopilatorios para PC, la diversión que sigue proporcionando le mantiene como titular indiscutible entre los mejores shooters de la historia. Un mata-mata histórico, legendario e incombustible que vuelve a la carga en las pantallas de GBC para reforzar la ya poderosa logística de afianzamiento reemprendida tras... ¿Que cómo ha quedado? Ya vamos, ya.

Idéntico, igualito, "clavao", es lo mismo

Si por algo podemos ensalzar la calidad de esta versión es por su fidelidad al original. En las primeras partidas nos han eliminado exactamente en los mismos lugares en los que caíamos hace años (snif!) en los recreativos, bajo la reprochadora mirada de los "enteraos" de aquellos tiempos, que ahora no sabrán ni coger un pad. Venganzas aparte, el

apartado gráfico es una reproducción perfecta, a pesar de contar con menor resolución que la máquina. Como si después de admirar un Picasso te fijas en la firma y se lee Doña Celéstides de Rondón. Y no sólo gráficamente anda bien la cosa. En movimientos, la nave y el scroll disfrutan de la misma perfección. Y no se puede decir que sea lento ni rápido. Sencillamente tiene la velocidad justa, lo que no quiere decir que también sea la necesaria, ya que los disparos corren bastante más que tu nave (como tiene que ser).

Jugando, lo único que puedes echar en falta es una palanca y dos botones gordos. El disfrute es máximo, aunque exista algún fallito, como la desaparición de enemigos cuando se juntan catorce o quince en pantalla, o de algún disparo que vuelve a aparecer repentinamente al lado de tu nave. Pero no afecta casi nada a la jugabilidad, ya que esto ocurre en momentos puntuales. Así que, si queréis un mata-mata ejemplar, ya sabéis cual escoger: el mejor.

GAME BOY COLOR

NINTENDO

SHOOTER

8 MEGAS

11 NIVELES

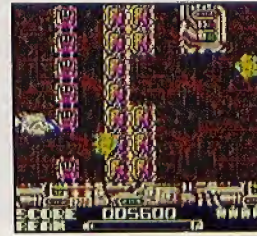
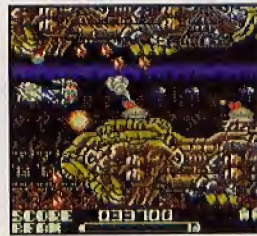
BATERÍA: SÍ

información del juego

Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB



Máxima precisión. Si creías que «R-Type» se iba a limitar a "amorillarte" el pulgar derecho de tanto disparar, te informamos de que también "amorilla" el izquierdo, ya que en ciertos momentos del juego nos encontraremos en situaciones que requieren un control "al pixel" (en serio) de nuestra nave. Sirvan de ejemplo estas cuatro pantallas en las que seguimos vivos a pesar de los numerosos obstáculos móviles.

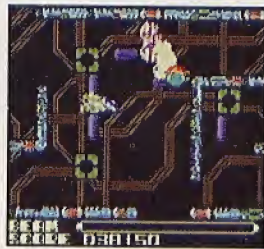


«R-Type DX» se aúpa al primer puesto en nuestra lista de "shooters". No es perfecto, pero casi.

Caramboleando con el jefe



Todo jefe tiene al menos un/a pelota, y este es el caso de los jefes finales de la segunda parte de «R-Type». Para eliminarlos habrá que esperar a que saquen la bolilla, de diferente apariencia y localización según el bicho, y lanzarle una y otra vez la nuestra, nuestra pelota, el Force, que daña con el sólo contacto. Como veis, lo que importa a la hora de enfrentarse a los jefes es echarle pe... echarle Forces.



Algunos enemigos son inmunes a los disparos, así pues, a defenderse lanzando el Force.



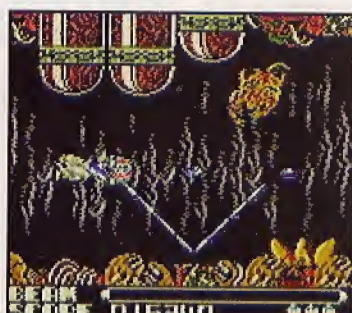
Si recogemos items, nuestra nave irá aumentando su poder y cambiando el tipo de disparo.



Algunas armas tienen objetivos específicos. El rastreador mata a todo el que vaya por tierra.



No debéis dejar escapar a ningún robot cabezoncete. En su interior esconde un ítem.



«El despacho del jefe», de «R-Type I»



FASE 1. Para eliminar al primer bicho, tienes que acertarle en el abdomen, de donde sale de vez en cuando un bichillo verde. Lánzale la bola varias veces y... despachado.

FASE 2. Deja el Force en la parte superior de la carcasa por donde entra y sale la serpiente. Sitúa la nave donde ves en la pantalla superior y dispara sin descanso.

FASE 3. Esta pedazo de nave no es el jefe de la Fase 3, es la Fase 3. Elimina los cañones según aparezcan y lanza la bola hacia atrás para destrozar el generador.

FASE 4. El caso es que no te den los objetos que caen del techo. Si llevas la bolita superior, ponte bien a la derecha, con el Force tocando el bicho. No dura nada.

FASE 5. Si te pones pegado a la izquierda y consigues colar el Force cuando se abren las fauces, habrás terminado con él. De todas formas, cuidado con los bichitos verdes.



La versión de Game Boy es otra maravilla que además no tiene exactamente la misma distribución de enemigos y escenarios que la de color. Si termináis con ambas partes en color, podéis jugar tranquilamente estas dos versiones en B/N, pues mantienen la misma jugabilidad, y resulta diferente en algunos lugares.

El Análisis

GRÁFICOS

87

Depende de la fase en la que nos metamos. Pueden ser limpios y brillantes, o recargados y oscuros, pero son los mismos que mostraba la máquina. Si no os gustan, echadle la culpa a los años.

MOVIMIENTOS

90

Si el escenario es complejo, el scroll se vuelve algo menos suave, pero tanto las naves como los jefes finales hacen olvidar este pequeño fallo.

SONIDO

86

El apartado de efectos brilla por sí mismo. Los diferentes disparos suenan a láser, a bomba o a... a disparo, con suficiente realismo. Las espaciales melodías acompañan sin molestar.

JUGABILIDAD

91

Tan jugable como lo que es, un matamarcianos de altísima calidad. Lo difícil es tener habilidad para esquivar decenas de disparos, enemigos y los bordes del escenario, todo a la vez.

ENTRETENIMIENTO

92

Entre todas las versiones tenemos cinco juegos para elegir y varios niveles de dificultad. ¿Quieres un buen matamarcianos? Aquí tienes el mejor.

TOTAL 91

- Es «R-Type» hasta la médula. Igual que hace años y casi perfecto. No se puede dejar escapar una joya de valor incluso histórico.
- Su dificultad puede enfriar a más de uno, pero si no fuese difícil no sería él.
- Una pena lo de la desaparición de sprites. En algunos lances molesta lo suyo.
- La inclusión de una versión B/N es buena idea. Tienes todos los juegos de «R-Type» en un mismo cartucho.



Los consabidos passwords se presentan al terminar cada nivel. Quizá hubiese sido buena idea espaciarnos algo más, ya que el juego no es excesivamente largo ni difícil.

GAME BOY COLOR

ACTIVISION-TIERTEX

PLATAFORMAS

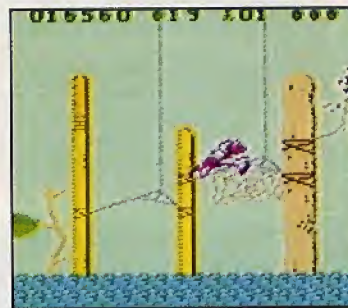
8 MEGAS

8 NIVELES

BATERÍA: PASSWORDS



Estampar bolazos en la cara de los saltamontes, tan divertido como necesario.



Las telas de araña nos ayudan a cruzar los charcos de agua.



A BUG'S LIFE

La hormiga saltarina



El Análisis

GRÁFICOS

80

Están bien definidos, presentando un mundo en miniatura y a tamaño proporcionado, pero se echan en falta unos fondos más trabajados.

MOVIMIENTOS

83

En lo que a nuestra hormiga se refiere, realmente buenos, aunque las animaciones dificultan un poco el control. Los enemigos no disfrutan del mismo número de cuadros de animación.

SONIDO

79

Las tonadillas del juego encajan bien con la ambientación, pero los efectos son un poco pobres.

JUGABILIDAD

80

Se ve afectada por las animaciones de la hormiga, que a la postre nos impiden realizar las acciones con la precisión adecuada.

ENTRETENIMIENTO

82

Una vez superado el escollo del control, descubrimos un juego simpático y variado que no sólo nos propone saltar y saltar. Seguro que algunas fases más no le habrían sobrado...

TOTAL 80

Seguro que recuerdas «Bichos», una de los últimos films de Disney. En ella conocíamos a una hormiguilla que, como siempre, terminaba salvando a su gente y todo eso... Pues ahora los «bichos» se han colado en GBC.

No sólo saltar

Activision nos trae un juego de plataformas que recrea el film en cuestión. Un cartucho con **aire Disney**, es decir, un cuidado aspecto de los personajes y cierto carisma, en el que los saltos, la acción, y los pequeños retos que se salen de la tónica general están a la orden del día. Nuestro cometido es llegar al final de la fase, pero hay ocasiones en las que no basta con avanzar, sino que tendremos que **buscar partes de los inventos de Flik** (la hormiguilla), o correr contra el reloj, en fin hacer cosillas distintas, para completar el nivel.

Quizá no todo el mundo se haga con su **peculiar control**, que se ve dificultado por las animaciones del personaje, pero no es nada que no se solucione con práctica.

En resumen, un arcade que, si bien no aporta mucho al género, **entretiene y se deja jugar**.



Técnicamente destacan las animaciones del protagonista, muy conseguidas.



Pantallas tan bonitas como ésta se presentan al comienzo y término de nivel.



Para variar



De vez en cuando nos encontramos una fase que poco tiene que ver con saltar. Miren a Flik **segundo**, o subido en escarabajote, o...

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

QUAKE II

Marine. Firmes. Que no se te mueva ni un pelo de las piernas. Tu misión es infiltrarte en la base de operaciones alienígena y destruir sus instalaciones. Firmes, he dicho. Encontrarás peligros a cientos, pero para eso te vamos a dar esta superguía. Y sigue firmes, pardiez.

Página 78

EL TRUCO DEL MES

STAR WARS ROGUE SQUADRON

Pilota la nave Naboo Royal Starfighter



Podéis pilotar el caza de Anakin en todas las fases del juego donde no se requieran naves especiales, como el snowspeeder.

Es más rápida y poderosa que el resto de naves. Su manejabilidad te dejará alucinado, y su potencia de disparo hará temblar a los enemigos de la alianza. Es el Starfighter de Anakin Skywalker, y estaba escondido en este Rogue Squadron. Estaba, porque escribiendo HALIFAX? en la pantalla de códigos, y a continuación !YNGWIE!, en la misma pantalla, aparece por arte de magia. Aquí la tienes. Amarilla, muy linda, lista para ponerse a tu disposición en cualquier nivel. ¿Qué otros secretos guardará este juego?

Otros trucos...

RAMPAGE 2

Unos cuantos passwords para alegría de la afición rompedora. Con BVGGY sacamos un buen Cheat Mode. Y con NOT3T, SM14N, LVPVS, S4VRS hacemos aparecer a los monstruos de incógnito.

STAR WARS RACER

Mantén Z y pulsa L para introducir RRDEBUG en la pantalla donde te piden las iniciales. Después lleva el cursor hasta END y pulsa de la misma forma. En carrera, pausa el juego y presiona Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba para acceder a un menú secreto. Sigue los mismos pasos para escribir RRJABBA y hacerte invencible. También, con RRTHEBEAST correrás en modo espejo. Muy interesante.

ROBOTRON 64

Para comenzar la partidita con 126 vidas, introduce estos passwords según el nivel de dificultad que quieras: TFFTQSKBB (fácil), THTTNQSBB (normal) y TKTTORSKBB (difícil). En el menú Setup pulsa Izquierda (2), Derecha (2) y C-arriba para aumentar la velocidad.

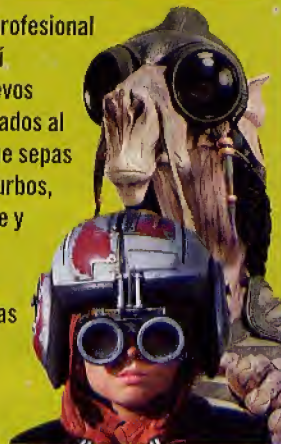
Castlevania 64

Se ve la luz al final del túnel, pero es la luz de las tinieblas. La luz del espanto que se ha traído Drácula en una bombilla eterna. En esta última entrega la vamos a apagar.

Página 82

Star Wars Racer

El torneo semiprofesional es historia. Aquí tienes siete nuevos circuitos analizados al detalle. Para que sepas dónde activar turbos, dónde deslizarte y dónde pisar el freno. Además, abrimos todas las nuevas naves. ¿Más? Pues...



Página 68

Conker's Pocket

Es uno de los juegos más simpáticos y completos que verás en Game Boy Color, y por eso le hemos "dstripado" de arriba a abajo. En esta guía completa te contamos qué pasos debes dar para llegar al final, cómo cargarte a los enemigos finales, y algunas pistas para resolver los puzzles.



Página 72

¡LECTORES!
REGALAMOS UNOS
GUANTES a los
mejores trucos



STAR WARS — EPISODE I — RACER

Continuamos nuestro vuelo rasante por el universo «Star Wars Racer», ofreciéndote los siete circuitos del Torneo Semipro. A partir de aquí, necesitarás de toda tu pericia y atención para superar los primeros escollos importantes. Llegan en forma de curvas cerradas, estrechos pasajes, y contrincantes que saben de sobra cómo pasar por todos los circuitos sin despeinarse las antenas.

TORNEO SEMIPRO

La dificultad es mayor en el Torneo Semipro, pero los premios también. Hasta 3.300 Tugruts pueden ser tuyos si eres capaz de vencer en estos demenciales y enrevesados circuitos.

1

Sunken City

El recorrido de la "Ciudad Sumergida" nos lleva por tramos del ya visitado **Aquilaris Classic**, de modo que las estrategias que te dimos el mes pasado te servirán de nuevo aquí.



Introdúctete por el **tubo hexagonal** y gira a la izquierda hacia la mitad para salir por el **pequeño hueco**. La carretera no está definida como tal, pero **ayudándote del mapa** no tendrás problema para regresar al camino principal con una buena ventaja sobre el resto de participantes.



Las **aglomeraciones de naves** en el **túnel** pueden causarte problemas. Para evitarlas, toma la **rampa azul** de la **derecha** y alcanzarás el piso superior sin problemas. En el **segundo túnel** tienes otra igual, sólo que a la **izquierda**.



Al entrar en la **zona de las gradas** nos espera una **interminable curva a la derecha**. Podemos **activar el turbo** sin problemas, ya que la **trayectoria** es muy abierta. Al final la curva termina cerrándose mucho, así que **decelera**.



Cuando llegues a la **peor parte de la curva**, tus motores estarán a punto de **sobrecalentarse**, así que **suelta el botón A**, tómalala tranquilamente, y al salir estarás preparado para **reactivar el turbo** durante el resto del viraje.



NUEVA NAVE



El pequeño Podracer de "Bullseye" Navitor tiene una **buena tracción** y un **mejor viraje**, pero **adolece de la potencia necesaria** y se queda corto en **aceleración**.

Howler Gorge

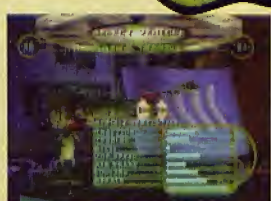
2

De vuelta en el planeta helado **Ando Prime**, nos las vemos y deseamos para mantener la nave en su sitio por la resbaladiza **nieve** y los **hielos** permanentes. Potenciar la tracción le vendría muy bien a tu nave.

Howler Gorge tiene el mismo atajo en la tienda que **Beedo's Wild Ride**. Aun así, en la primera vuelta no podrás cogerlo, y la carretera te llevará por rutas desconocidas. Toma la **salida de la izquierda** al llegar a la primera bifurcación en el túnel.



NUEVA NAVE



Ratts Tyerell tiene una excelente aceleración en su Pod, buena respuesta al viraje, pero falla en la tracción.



El **túnel de hielo** queda atrás para descubrirnos un **amplio terreno abierto**. Puedes incluso activar un turbo, pero frena para colarte por la **estrecha salida**.

Según vayas llegando al arco coronado por la estatua, **céntrate en la carretera** y activa el turbo. **Ganarás unos segundos en el aire** pulsando atrás en el stick.

Mantente en la parte central del tramo. Los pasajes son **demasiado estrechos** como para activar el turbo de forma segura. Hazlo más adelante.

Dug Derby

3



No actives el turbo en la recta de salida, ya que enseguida te plantas ante una curva muy cerrada y lo más probable es que te estrelles si vas a toda mecha. **Acércate a velocidad normal y deslízate.**



Justo después de la curva, se encuentra la **primera bifurcación** del circuito. Sube por el **camino de tierra de la derecha** para trazar una línea recta, en lugar del complicado giro que espera a la izquierda.

A pesar de celebrarse en el mismo planeta que **Malastare 100**, Dug Derby no utiliza ningún tramo del torneo anterior. Sin embargo, son de características muy parecidas, aunque dado que Dug Derby se encuentra en el torneo Semipro, tendrás que afrontar zonas realmente complicadas. Para superarlas, aquí debajo tienes unos consejos para los **cinco puntos más peliagudos**.



Puedes continuar cortando curvas de raíz si sigues recto al salir del camino de tierra. Llegarás a una rampa con la que recortar otro viraje. No olvides **girar la nave hacia la izquierda** cuando estés en el aire.



El **segundo túnel parece completamente recto**, pero en realidad deja estrechos pasajes a izquierda y derecha de forma consecutiva. Para pasar fácilmente, **céntrate y gira el stick de lado a lado**.



Tras el túnel del punto 4, nos encontraremos con una **difícil curva en forma de S**. Frena al salir del túnel y comienza a girar cuanto antes, tomando la **primera curva de fuera hacia dentro**.

4

Scrapper's Run



El desguace flotante de **Ord Ibanna** es, con diferencia, el **más rápido** de los circuitos de este torneo. Para evitar ser parte de la chatarra flotante, **equipa tu pod con un viraje rápido y un agarre** de los del anuncio de Audi.



Un movimiento en falso en los primeros compases te puede mandar un motor a hacer gárgaras, de modo que **activa el turbo durante cortos espacios de tiempo** para poder virar con antelación en las **pequeñas curvas** que se presenten.

NUEVA NAVE



Wan Sandage pilota un **Podracer** con uno de los **mejores virajes** que se hayan visto nunca por aquí. En serio.



Tras superar la curva en el interior del túnel, **suelta acelerador** y prepárate para la caída. Abajo te espera una **curva a la derecha** que no tolera la velocidad.



Una larga recta te espera antes de la curva a la izquierda. **Mete el turbo** hasta que veas las **rayas amarillas y negras**. Frena entonces para poder deslizarte.



En la tremenda recta final mantén tu nave en el **centro de la pista** activando el turbo. Tras el salto, asegúrate de **aterizar** en las **líneas amarillas y negras**.

5

Zugga Challenge

Mon Gazza Speedway y Spice Mine Run se unen en este circuito, añadiendo varios tramos complicados. Potencia tus frenos porque este trazado es una **curva larga y constante**.

Las excavadoras pululan por cierta zona del circuito, y cambian de posición en las siguientes vueltas. La primera vez que pases, toma el camino de la derecha y gira a la izquierda en cuanto puedas para esquivar las **ruedas de oruga** de las monumentales recogedoras.



Los **túneles** pueden dejarte fuera de la carrera si vas en el pelotón. Para evitar los choques, **toma uno de los caminos alternativos** situándote en el extremo izquierdo o derecho de la pista al llegar a la zona que queda en penumbra.



Cuando llegues a este túnel, **decelera y comienza a resbalar con Z** para negociar esta auténtica espina. Tras ella encontrarás más curvas parecidas, de manera que puedes repetir la estrategia para salir airoso del lance.



Un **tremendo descenso** te llevará a las puertas del salto sobre lava. Activa el turbo para llegar con **suficiente velocidad** al despegar y, ya sabes, pulsa atrás en el stick para que tu vuelo no termine entre las llamas.

NUEVA NAVE



Unas **burradas monumentales** se pueden hacer con la **velocidad punta** del Podracer que conduce nuestro amigo **Boles Roor**.

Baroo Coast

6

Este precioso trazado nos lleva a través de un majestuoso paisaje que combina **mundos perdidos con modernas ciudades**. Pero más vale que no te quedes embozado mirando el paisaje, porque el circuito se las trae y hasta se las lleva.



Al llegar a la **playa de palmeras**, pasa entre ellas girando a derecha. Ese es el momento ideal para **activar un turbo**. Cuando veas aparecer la **primera cabeza de piedra**, traza una **curva en zig-zag** para pasar entre ellas sin tener que recoger los trocitos de tu Pod. A la derecha sigue la pista.

NUEVA NAVE

Neva Kee pilota el único Pod que tiene los motores detrás de la cabina y unidos en una sola pieza. Impresiona.



No podrás acelerar mientras **negocias las seis curvas consecutivas**, de modo que olvida el botón A y dedícate a **deslizarte por ellas sin acercarte a los extremos**.



Tras la sexta curva verás una **zona cubierta de maleza**. Atraviésala para **acortar camino**. Hay otro de estos atajos justo después del primero.



El tramo final nos devuelve a la **civilización**, y con ella, a sus **construcciones**. Cuidate de los **contactos íntimos con esas columnas de mármol**.



El **punto** lleva hasta una **bifurcación** que ya conocemos de circuitos anteriores. Lo más conveniente en esta ocasión es **girar a la izquierda** para cortar la curva que te esperaba a la derecha.



Bumpy's Breakers

7

El **circuito final** del torneo nos invita a dar un **paseo turístico** por anteriores trazados, utilizando **pequeñas partes de cada uno** y añadiendo **nuevos y demenciales tramos**.



Las **rayas rojas y blancas** avisan de la **peligrosidad de la curva**. **Frena y pulsa Z**.



Déjate caer a la derecha, manteniéndote recto al salir del **túnel**, y **coge el atajo**.

NUEVA NAVE



*Aún no tenemos claro cómo se las arregla Ark "Bumpy" Boose para **ganar aquí**, con la patata de Podracer que **gasta**. Increíble.*

Quando salgas de las **ruinas sumergidas**, te las verás con una **curva en ángulo recto**. Comienza a **frenar y deslízate** hacia la izquierda en cuanto veas las **líneas rojas y blancas** para llegar con la **posición adecuada** a la curva. Hay que **practicarlo bastante**.



Todo comienza cuando "The Evil Acorn" secuestra a tu novia, Berri, y roba los regalos de tu fiesta de cumpleaños. Pero esto no puede quedar así, y allá que te vas en su búsqueda para solucionar la situación. Estos son todos los pasos que debes dar.

Crash's P

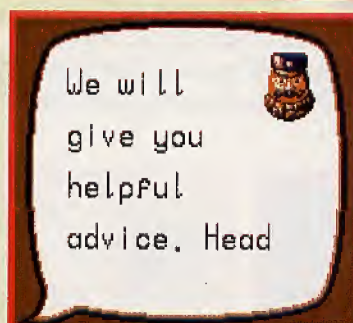
LOS PRIMEROS CONSEJOS



Tu misión consiste en **recolectar objetos** para poder acceder a las distintas fases del juego. En total seis, más el enfrentamiento final con tu enemigo.



Para dirigirte a los distintos lugares del juego, utiliza **los carteles** que se encuentran esparcidos por todo el mapeado.



También debes **conversar con las bellotas del lugar**, que te darán valiosa información sobre tus objetivos durante la aventura.



El "Forest Guardian" es un personaje de especial relevancia. Apréndete rápido la localización de su casa, ya que **deberás visitarlo con frecuencia**.

1. THE FOREST

Es el primer nivel del juego, y centro de operaciones de toda la aventura. Eso quiere decir que cuando completes cada zona, debes regresar a The Forest para buscar la entrada a la siguiente.



Nada más salir de tu casa debes dirigirte al **hogar del guardián del bosque**. Se encuentra al **este** de la tuya.



Sólo podrá ayudarte si antes consigues un arma. Búscala en el **molino de viento**, al **noroeste** del bosque.



Tras encontrar el **tirachinas**, debes volver a ver al guardián del bosque, que pondrá a prueba tu puntería.



Si has sido hábil, se te abrirá un **camino al norte** de la casa del guardián, que lleva hacia el **Spooky Forest**.



En el Spooky Forest, encuentra la llave que abre las puertas de **Mushroom Town**. Esta ciudad se encuentra al **suroeste**.



Para resolver los **puzzles de caja**, coloca las cajas en los huecos. Activarás los mecanismos de las puertas. Si te equivocas, **Start dos veces**.



Otro de los puzzles que se repite es la **habitación con interruptores** que debes pisar en el orden correcto para pasar de sala.



Si consigues salir de la ciudad con 7 regalos en tu poder, te encontrarás con el primer enemigo de final de fase de la aventura: **Hsstamean**.



Hsstamean es una **serpiente que realiza un recorrido circular**. Colócate a la izquierda y espera a que tu enemigo aparezca para dispararlo.



Tu siguiente objetivo es la ciudad de **Vultureville**. La entrada está en el **viejo granero (Old barn)**, al **este** de la casa del Forest Guardian.

Conker Tales

2. VULTUREVILLE

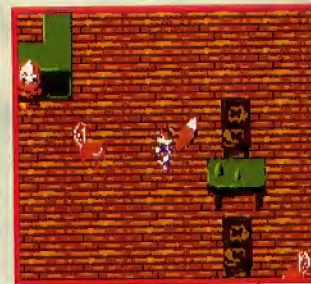
Este mundo está inspirado en las películas del oeste. Nos encontramos en un poblado vaquero con sus típicos hotel, oficina del sheriff, funeraria y hasta poblado indio propio. Con enemigos tan evidentes como cactus andantes, u otros originales como animadas sillas de hotel. Pero no te despidas, que hay que conseguir nada menos que 16 regalos.



Al pasar la puerta del **granero** te encuentras con un cartel que avisa que sólo podemos retornar al bosque si tenemos **16 regalos**. El poblado está hacia el **sur**, pero tu primer destino es la casa que se encuentra de frente, donde conseguirás **algunos objetos**.



Cada fase tiene sus peculiares enemigos. En ésta, por ejemplo, nos encontramos **desde cactus**, como el de la imagen, hasta **sillas que nos persiguen en el hotel**. Por fortuna, no son difíciles de superar. Pero mantente atento.



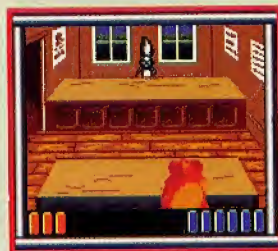
Tu primera visita en el poblado debe ser al **dueño del hotel**. El tipo ha perdido la llave de la parte de arriba, y te manda buscarla al **cementerio**. Si la consigues, recibirás **una invitación de tu cumpleaños en el hotel**.



Adivina hacia dónde nos dirigimos. Pues al **cementerio**, donde debes **buscar al enterrador**. Te dará un regalo, pero tu felicidad durará poco: ocurre que el **sheriff te ha confundido con "Mano Roja"** y te ha metido en prisión.



Para escapar, debes superar varios **puzzles con interruptores**. En la entrada de la cárcel, el sheriff te pedirá excusas por su grave error, pero te enviará a una **peligrosa misión**.



Están atracando el **banco** en esos momentos, y por unos breves instantes te convertirás en el ayudante del sheriff, con misión detener al peligroso bandido. Te enfrentarás a él en un **duelo cara a cara**.



Cuando el bandido esté a buen recaudo en una apacible celda, debes dirigirte al **poblado indio**. Allí, el jefe de la tribu te ofrecerá una **máscara de gran valor a cambio de oro**.



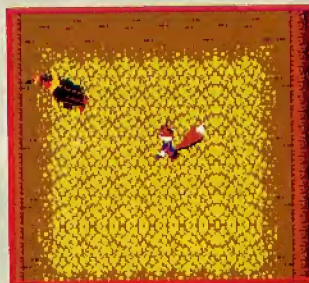
Para encontrar oro es imprescindible que consigas una **sartén en el pueblo**. Con la sartén en tu poder, ve al sur, cruza el río por el puente y a la izquierda haz una visita a **Blacksmith**.



Blacksmith te enseñará cómo **sacar pepitas de oro del río**. El resto depende de tu pericia con la "sartén" y con el pad de tu Game Boy. Tu objetivo es llenar la barra negra de la parte inferior de la pantalla.



Con el oro "pescado" en el río, debes **regresar al poblado indio**. El jefe te da la mala noticia de que **han robado la máscara**, pero tu preciado metal te servirá para **abrir un camino al norte** de su poblado.



El nuevo sendero te lleva ante **Sol y Luxo**, los dos buitres final de fase. Los animalejos sobrevuelan por encima tuyo; en esos momentos límitate a **esquivarlos**, espera a que aterricen para darles una buena tunda.



Cortando las alas de estas aves conseguirás la **máscara**, que te permitirá **bucear en las zonas de agua** del juego. Para acabar el nivel, debes **sumergirte en el río del oro y rescatar el último regalo y una invitación**.



Tras retornar al bosque debes buscar la entrada al tercer nivel: **Krow keep**. La puerta se encuentra en el **Southern Lake**. Como señala su propio nombre, debes ir al sur del bosque.

3. KROW KEEP

Ahora olvídate del oeste, ya que vas a penetrar en un mundo medieval donde la brujería está por encima de cualquier otra cosa. Es uno de los niveles más complicados de todo el juego. Tiene una estructura laberíntica que te complicará el avance. Por último, el enfrentamiento con los poderes de la magia negra tendrá lugar en un gran castillo.



Antes de entrar en el castillo debes superar **dos pruebas**. A la primera ya habrás jugado antes en el bosque. **Dispara a las dianas** en el momento que se levanten. En la segunda debes **adivinar bajo qué plato está la bolita**.



Cuando superes la segunda prueba, se abrirá un camino que te lleva a la **llave del castillo**. Respira hondo y tómate unos segundos antes de penetrar en el oscuro castillo de **Waldorf el Mago**. ¿Listo para emociones fuertes?



El primer enfrentamiento con el poderoso mago llega nada más penetrar en el castillo. Esta pelea **se repetirá 4 veces** a lo largo de este nivel. Cada vez que te lo encuentres, **aumentará la peligrosidad de su ataque**.



Esta fase tiene una bonita estructura laberíntica, así que estate atento para no perderte y **encontrar entradas ocultas** como la de la imagen. Si rompes la zona más oscura podrás **teletransportarte** a otras estancias.



Los **peligros del castillo** son muy diversos. ¡Ten cuidado!, el filo de esa espada te puede dejar en pedacitos. Además encontrarás **pinchos** que aparecen y desaparecen en el suelo, y **bolas de fuego** que salen de las paredes...



Entre los muros de este lóbrego castillo se encuentra otro objeto vital para tu personal cruzada: la **antorcha**. Te servirá para **ver en las cuevas demasiado oscuras**.



El **último enfrentamiento con Waldorf** es muy peligroso, ya que el espacio para moverte se ha reducido considerablemente, y su **ataque es demoledor**. ¡Ten mucho cuidado!



Después de completar el nivel vete a ver al **Forest Guardian**. Él te señalará tu próximo paso: **Mako Island o Claw Swamp**. Te recomendamos que vayas primero a la isla de Mako.



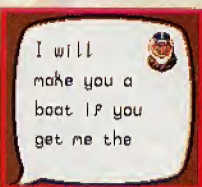
En tu camino hacia la isla deberías **desviarte un poco y visitar las cuevas**. Hay dos en el juego, y en ellas puedes conseguir interesantes objetos. Ahora sigue tu camino.



La entrada a **Mako Island** se encuentra en el fondo de **Mushroom Lake**, que localizarás al oeste del bosque. Puedes bucear en la zona más oscura de este lago.

4. MAKO ISLAND

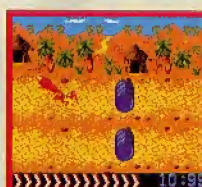
Es el nivel más divertido de todo el juego. Tu objetivo final es ganar una carrera de lanchas, pero primero hay que conseguir las piezas y que alguien te construya una. Las diversas piezas las obtendrás ganando pruebas deportivas al estilo «Olympic Games». Si ganas la carrera, recibirás una de las llaves para entrar en el último nivel: Aztec.



Tu primer destino en la isla es el **constructor de lanchas**. Te puede construir una si le traes los siguientes objetos: un motor, madera, un timón y una hélice.



La **madera** puedes pillarla en una caseta al oeste de la del constructor. Debes conseguir **7000 puntos en una prueba de tiro al plato** para hacerte con ella.



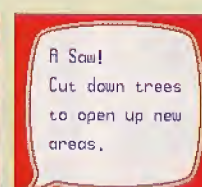
Al **este** de la casa del constructor podrás ganar el **motor**. Lo único que te piden es ser tan rápido como Carl Lewis y ganar la **carrera de obstáculos**, que no es poco.



Prepara tus pulmones porque si quieres conseguir el **timón**, debes ganar una **carrera de natación**. No es más difícil que las pruebas que has superado hasta ahora.



En último lugar, la **hélice**. Está al **sur** de la isla, y quizá sea de las más complicadas de conseguir. El reto consiste en realizar un **grandísimo salto de longitud**.



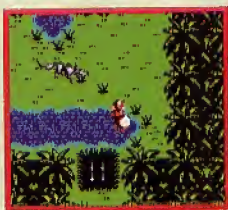
Antes de acudir a la carrera de lanchas, no se te olvide buscar el objeto de este nivel: la **sierra**. Se utiliza para cortar los arbustos que impiden el paso a otras zonas de juego.



La carrera es el último obstáculo. Como no conoces el recorrido con precisión, primero **límitate a seguir a tu adversario**, para aprendértelo. Después podrás atacar...

5. CLAW SWAMP

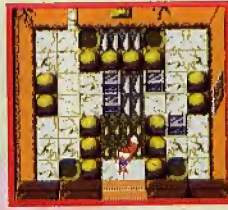
Es tu siguiente destino. Se encuentra en el Spooky Woods, al noreste del bosque. Con una estructura laberíntica se nos presenta en plan selvático, de frondosa vegetación. Tu objetivo final es encontrar la llave que te falta para entrar en Aztec.



Es un nivel donde **perderse es imposible**, porque no tiene bifurcaciones. Debes limitarte a esquivar a los enemigos y **superar los diversos puzzles**.



Los peligros, como en toda selva, son las **arenas movedizas**, y los "animalitos" que nos están esperando para comer con nosotros. De nuestra misma carne...



Tu avance sólo se verá frenado por la **cantidad de puzzles** de caja que debes superar en este nivel. Activa tus neuronas y recuerda lo de pulsar Start dos veces.



Si tienes en tu poder la sierra, podrás **cortar el arbusto que bloquea el camino** hacia el pico. Por allí podrás **picar piedras** y conseguir buenos tesoros.



El enemigo final de esta zona es un conjunto de **manos gigantes** que surgen del fondo de las arenas movedizas. Tu único arma contra ellas es el **doble salto**.

7. CATACUMBAS

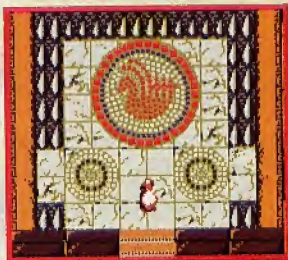
Cuando te creías que todo estaba acabado y que podrías disfrutar con Berri de tu cumpleaños, la bellota maldita te emplaza a las catacumbas. La entrada se encuentra al lado de tu casa.



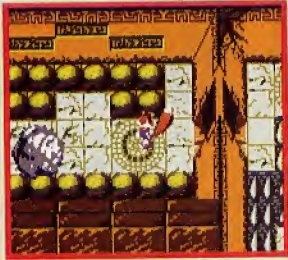
Ese agujero es la entrada a las catacumbas.

6. AZTEC

Con las dos llaves en tu poder, debes dirigirte al Noroeste para localizar la entrada al este gran nivel: un grandioso palacio azteca en el que encontrarás interesantes puzzles, enemigos variados, piscinas que en realidad son atajos, bifurcaciones para indecisos y un enemigo final que te crees que es la bellota maldita pero en realidad...



Aquí te encuentras un poco de todo: **puzzles, pinchos, enemigos de todo tipo...**, pero lo que más te complicará tu ruta será la **multitud de bifurcaciones** con que te topará.



Como puedes ver en esta pantalla, no falta la **roca estilo Indiana Jones** en esta aventura. Ni que decir tiene que te perseguirá incansable por el escenario...



¡Qué bien! Una **piscina** para refrescarme. Déjate de rollos y utilízala como **atajo**. Su único problema es que no sabrás muy bien dónde has salido. Bueno, enseguida te orientas.



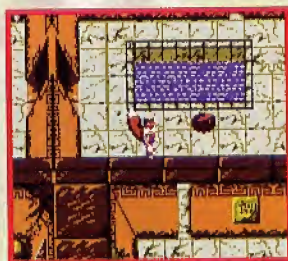
La primera vez que estés en el dilema de seguir tu camino o meterte en la piscina, **utiliza el atajo**, ya que adelantarás bastante camino y **salvarás una gran roca**.



Ni la estructura, ni los puzzles, ni los enemigos presentan ninguna novedad reseñable.

Acorn friends
still to
find, 6.

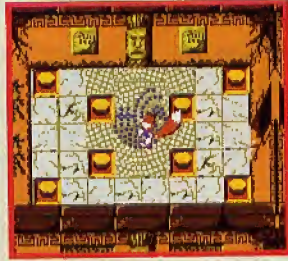
Antes de tu enfrentamiento final con tu archienemigo debes **rescatar a 6 amigos**.



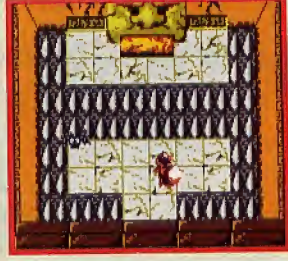
Un poco más adelante de la habitación con 4 piscinas, un puzzle te dará la oportunidad de abrir una puerta a otra piscina. Aunque te cierra el camino, podrás conseguir una **valiosa invitación**.



Casi al final del nivel puedes **elegir entre dos puertas**. La de la derecha te lleva a un **puzzle de cajas** y como premio recibirás un **regalo naranja**. La otra... bueno, ésa la dejamos que no queremos confundir.



Ya se presiente la energía **negativa de Evil Acorn**, circulando por el lugar. Sí, huele mal, pero antes hay que pisar en el orden correcto estos interruptores, y conseguir **otro regalo naranja**.



El enemigo final es **Golem**, una **gran figura de piedra** de la que salen **murciélagos** y otras bestias. Además, el monolito tiene la capacidad de atraerte hacia él. Así que mucho ojo con los movimientos...



Derrotar a la Evil Acorn no te será muy difícil. Lo peor será lo que te espera después. Tendrás que **escapar de las catacumbas antes de que estalle la bomba** que ha dejado puesta la bellota.

Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en dos libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO 64

Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD

Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE

Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64

Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007

25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64

Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS

Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS

15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING

12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.

2.- «Guías Completas para Nintendo 64» A la venta en tu quiosco por sólo 795 Ptas.



TUROK 2

Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA

Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99

Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE

¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64

Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE

29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP

15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrera.

MORTAL KOMBAT 4

Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores; ¡¡para alucinar!!

YOSHI'S STORY

Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN

Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

¡¡Con cientos de
trucos para los
mejores **juegos**!!

CUPÓN DE PEDIDO

- ☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2)

Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

Nombre Apellidos
Calle
Localidad Provincia
Edad C. Postal Teléfono

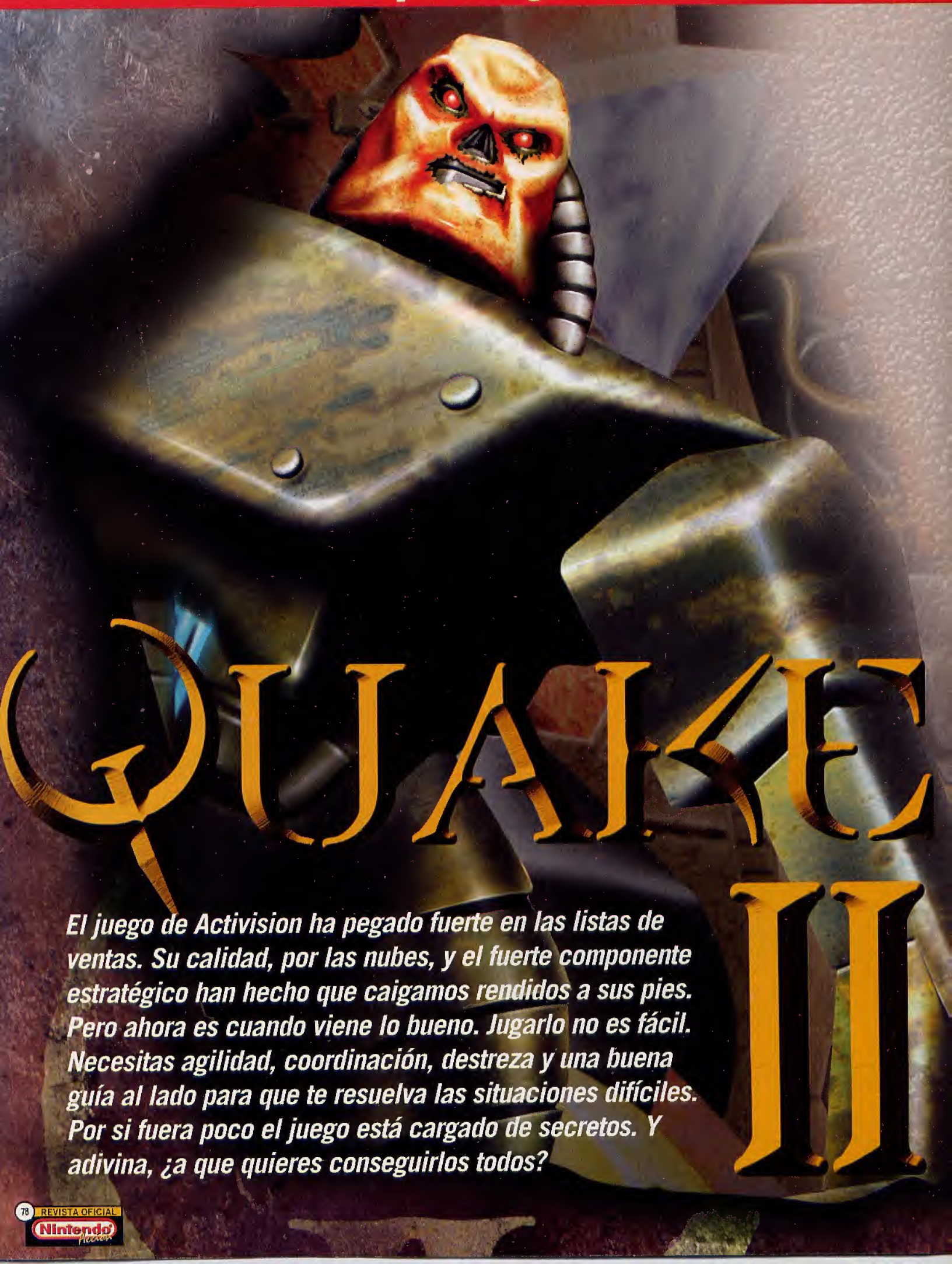
FORMAS DE PAGO

- ☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. Caduca ... / ...

Fecha y Firma

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47



QUAKE III

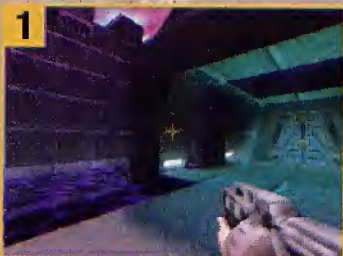
El juego de Activision ha pegado fuerte en las listas de ventas. Su calidad, por las nubes, y el fuerte componente estratégico han hecho que caigamos rendidos a sus pies. Pero ahora es cuando viene lo bueno. Jugarlo no es fácil. Necesitas agilidad, coordinación, destreza y una buena guía al lado para que te resuelva las situaciones difíciles. Por si fuera poco el juego está cargado de secretos. Y adivina, ¿a que quieres conseguirlos todos?

NIVEL 1

STROGG OUTPOST

El primer objetivo del juego consiste "simplemente" en localizar la entrada al Complejo Central. ¡Pues vamos allá! De momento avanza y

secreto de este nivel **[2]**. Sal, que te vas a ahogar y, antes de meterte por la siguiente puerta, fíjate en las cajas que no paran de aparecer frente a ti. Salta al saliente que está debajo de



coge la **Shotgun**. A continuación pasa la primera puerta y, tras eliminar a los Guardias sin demasiados problemas, date la vuelta **[1]**. Sumérgete en el agua, bucea y encontrarás el primer



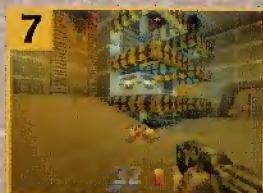
ellas y colócate mirando hacia la pared derecha **[3]**. Utiliza la parte más gruesa de la cinta transportadora para subir, y desde ahí salta a la primera caja que aparezca. Permanece sobre



ella y enseguida llegarás a la altura del saliente **[4]**. No tienes más que saltar para hacerte con la invisibilidad, el segundo secreto del nivel. Ahora sí, pasa las dos siguientes puertas y explota desde lejos los barriles **[5]** para hacer que aparezca una **Jacket Armor**.

A la derecha hay un botón **[6]** que activa el ascensor. Entra por la puerta y avanza hasta que veas una extraña maquinaria **[7]**. Déjate caer al piso inferior de la derecha y dispara desde lejos a los barriles **[8]** para coger el

tercer secreto - una utilísima **Super Shotgun**. Sube por la escalera, entra por la puerta y dispara al símbolo parpadeante de enfrente **[9]**. ¡Último secreto! Ya sólo tienes que avanzar, coger los ítems que están ocultos cerca de la corriente de agua **[10]** y torcer para entrar al ascensor que lleva al siguiente nivel.

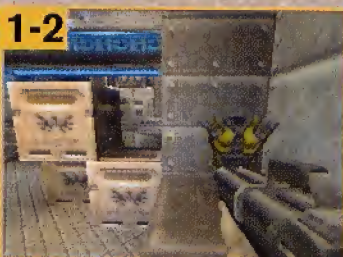


NIVEL 2

CENTRAL COMPLEX

Ya has logrado infiltrarte en la base Strogg. Ahora tienes que intentar sabotear sus operaciones. Comienza eliminando a los dos soldados para poder coger con tranquilidad el primer secreto: ¿ves unas cajas que hay a la izquierda? Pues colócate en el lateral **[1-1]**, ponte junto a la que está más elevada y pega un salto en diagonal hacia la izquierda. Si te das la vuelta podrás ver una **Combat Armor [1-2]** que te hará las cosas mucho más llevaderas.

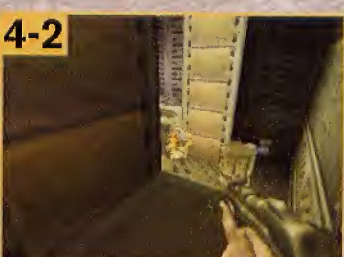
De frente no puedes continuar porque hay una barrera de fuerza, así que da la vuelta, sube por la rampa y entra por la puerta de la derecha. Sube



las escaleras y continúa de frente. Dispara desde lejos a los barriles **[2]** y abrirás un hueco en la tubería cercana. No entres todavía; mejor continúa y coge el **Grenade Launcher** primero. Ahora sí, entra por la tubería y caerás en una zona de desechos. De nuevo, dispara desde lejos a los barriles **[3]**, coge los ítems y sube por el ascensor.

A la izquierda están las cargas explosivas que buscabas **[4-1]**, y a la derecha, al final de una pequeña rampa, verás el segundo secreto **[4-2]**. Pero para cogerlo primero tienes que hacer explotar el barril (ten cuidado de que el Guardia no lo haga estallar primero delante de tus narices...).

Sal del almacén por la izquierda, porque nuestro siguiente objetivo es volar una terminal de ordenador con los explosivos. Activa el botón para abrir la puerta pero no sigas adelante. Detrás de ti hay unas útiles escaleras: baja y podrás hacerte con un **Grenade Launcher** si es que no lo hiciste antes. De paso pruébalo contra el enemigo que aparece detrás de las rejas **[5]**.



NIVEL 2 (continuación)

CENTRAL COMPLEX

6

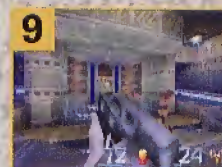
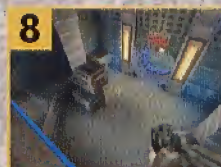


porque si no es probable que te lo encuentres después, justo al final del nivel. Vuelve atrás, entra por la

nueva puerta y llegarás a la **tubería rota**. Continúa sin llegar a entrar por ella y avanza de frente por el pasillo iluminado con tonalidades azuladas. Tuerce, cruza el puente, sube por las escaleras de la derecha y verás el lugar donde tienes que colocar las cargas explosivas. Pero antes, vamos a por otro secreto más. Sube a la plataforma más elevada (desde donde te disparan) y ve hacia la derecha. Colócate mirando hacia el panel azul **6** y salta lo más pegado a él que puedas. Aunque

parezca imposible, te has encaramado a un saliente. Síguelo y podrás coger el **Quake**, el ítem más bestia del juego. Coloca las cargas en la consola **7** y huye a toda prisa antes de que explote a los **cinco segundos**. Conforme bajas las escaleras, ve de frente y se abrirá

una nueva puerta. Sigue, pulsa el botón y regresa por donde viniste. Cuando estés sobre el puente azul, mira hacia abajo **8**. Si quieres ahorrarte dar la vuelta, salta desde aquí y entra por la puerta que estaba bloqueada por la barrera. Salta al teletransportador **9**.



NIVEL 3

INTELLIGENCE CENTER

Da la vuelta por cualquiera de los dos lados, sal por la puerta y nada más pasarla, mira hacia arriba y verás otro **símbolo parpadeante** similar al del primer nivel **1-1**. Dispara y obtendrás una **Jacket Armor**, cortesía de un **panel secreto 1-2**. Coge todos

1-1



1-2



los ítems antes de subir por cualquier rampa y entrar por la segunda puerta. Baja por el ascensor de la izquierda y entra en la habitación de la izquierda para pulsar el botón **2** y desbloquear la puerta. Para pasar los láser, espera a que uno de cada pareja desaparezca durante unos segundos y salta por encima o pasa por debajo.

En la bifurcación, ve primero por la izquierda **3**. Cuando veas un grupo de cajas apiladas, mira hacia arriba y verás una parte del conducto de ventilación marcada con la letra "X" **4**.

2



3



Dispara y sube para coger tu recompensa en forma de **otro secreto y más munición**. Entra por la siguiente puerta, sube la rampa y **activa la consola 5** que abre las puertas de seguridad.

4



5



6



Vuelve por donde viniste y, al llegar a los protectores láser, sigue todo de frente. Ahora te espera un **Tanque**, uno de los **enemigos más duros de roer** del juego. Para acabar con él, utiliza las **granadas 6** desde una **distancia prudencial** y escóndete rápidamente con el botón de desplazamiento lateral. O bien, si te ves fuerte de munición, ametrállalo sin piedad. Avanza hacia delante hasta que veas un camino a la

izquierda lleno de **Armor Shards**. Continúa por ahí y justo al final verás enfrente el **Data Disc 7** que tienes que robar. Cógelo y luego pulsa los dos botones **8** de las habitaciones laterales que se acaban de abrir. Antes de salir de la habitación, mira la caja que hay a la izquierda y observarás un **chispazo**

eléctrico **9**. Dispara hacia esa zona y se descubrirá el **último secreto del nivel**, un poco de **Health** que nunca viene mal. Ya sólo resta que salgas por donde entraste y sigas de frente por la puerta marcada como "Com Center" **10** para acabar este nivel.



7



8



9



10

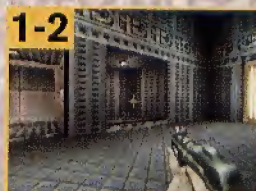
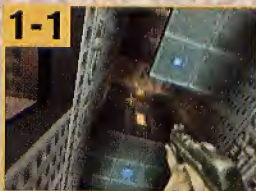


NIVEL 4

COMMUNICATIONS CENTER

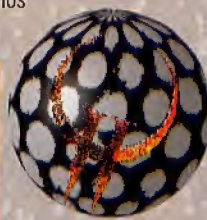
Nada más salir del ascensor, mira hacia arriba y verás un símbolo parpadeante en lo alto **1-1**. Dispara y se abrirá un panel a la izquierda **1-2** con el **primer secreto** del nivel. Sigue hacia delante hasta que llegues a una localización al aire libre donde te atacan dos **Flyers**. En el hueco que hay a la derecha de las escaleras verás un **nuevo símbolo parpadeante** **2-1**. Dale marcha a tu arma y se abrirá tras de ti

un panel **2-2**. ¡Es el **segundo secreto**! El **Silenciador** te va a permitir coger por sorpresa a los enemigos despistados y de paso no atraer la atención de los demás con tus disparos. Sube por el ascensor y encárgate del **Perro Láser** que es muy peligroso. Ahora mira hacia abajo. ¿Ves la **Armor** que está sobre la caja? Para cogerla, avanza por la pasarela y, antes de entrar por la puerta, date la



vuelta **3** y salta abajo desde ahí para caer sobre ella. Vuelve a subir y sigue por la pasarela. Pasa bajo el umbral y cuando haga una curva, párate de nuevo. Da un salto en diagonal hacia la caja donde está el **Enviromental Suit** **4-1** y espera a que el motor cercano esté arriba **4-2** para sumergirte en las **aguas radiactivas** y **coger el último secreto del nivel**. Ten cuidado al salir o acabarás aplastado. Vuelve a hacer todo el recorrido hasta la pasarela y sigue adelante. En la bifurcación, ve a la izquierda y verás un botón. Si lo

pulsas, se desactivará el motor donde estaba el tercer secreto **5**. Ahora ya sí, ve por la derecha y al avanzar se romperá un muro del que saldrá un enemigo. Dentro te esperan jugosos ítems. Continúa por el camino hasta llegar a la **sala donde colocar el Data Disc**. Hazlo **6** y luego sal y entra en el camino que estaba cerrado por una barrera de fuerza **7**. Por fin, salta al teletransportador y viajarás de forma instantánea a la Estación Orbital de Defensa. ¡Nos vemos el mes que viene!



500 PTAS.

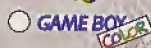
DESCUENTO EN CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS



QUAKE II



QUAKE II



PRINCE OF PERSIA



PRINCE OF PERSIA

9.990

8.990

6.990

5.990

CENTRO MAIL

www.centromail.es

NOMBRE
 APELLIDOS
 DIRECCIÓN
 POBLACIÓN
 CP PROVINCIA
 TELÉFONO Modelo de Consola
 TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO
 Dirección e-mail

- CNVA
- Recorta y rellena los datos de este cupón.
 - Ven a visitarnos a Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
 - Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: **Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F 28031 Madrid.** Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.)

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro Mail: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F 28031 - Madrid.

Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro Mail ☐

Promoción no acumulable a otras ofertas o descuentos.

Caduca el 31/09/1999 o fin de existencias.

CASTLEVANIA 64

Ya iba siendo hora de decirle cuatro frescas a la cara al señorito en cuestión. Última entrega de la Guía Castlevania, con los momentos más tensos del juego y los enfrentamientos más brutales.

5ª PARTE

TOWER OF SORCERY

FASE 7b



Durante los primeros compases del nivel la dificultad se centra en los **hombrecillos de hielo**. Si los apabullamos con golpes de arma secundaria, no tendrán

tiempo para disparar. Los saltos siguientes hay que afrontarlos sin miedo, ya que siempre llegas por muy lejos que parezca estar la plataforma.

Sube por la torre (el último salto puedes obviarlo agarrándote directamente a la parte superior de la torre). Después empezarán a dejarse ver las **plataformas moradas**, que aparecen y desaparecen con excesiva facilidad. En la zona donde sólo hay plataformas moradas salta por las de la derecha, llegarás antes **1**. Una **joya blanca** es la recompensa. Si te das media vuelta

Tower of Sorcery... Suena como a brujería y todo eso, ¿no? Pues no, se trata de un extraño y colorido lugar donde todo está formado por cristales de colores. Un nivel donde los saltos han de ser precisos por bemoles, ya que se compone prácticamente de plataformas que flotan sobre un vacío negro y malísimo. Carrie tiene el privilegio de ser la única que puede desesperarse en esta complicada fase.



verás un **cristal** suspendido en el aire. Con un poco de puntería podrás romperlo y hacer que caiga el ítem **2**. Retrocede a por él por donde viniste y



vuelve a subir. En la siguiente plataforma se encuentra una **esfera amarilla** que debes golpear hasta que se fragmente **3**. Con esto habrás conseguido que **ascienda la plataforma amarilla central**, facilitándote los saltos necesarios para llegar a la **esfera azul**, a la izquierda.

Hay otro cristal suspendido sobre la esfera amarilla que puedes romper desde aquí. Una vez golpeada la esfera azul, subirá la última plataforma amarilla, que nos permitirá seguir nuestro camino **4**. A la derecha tienes un cristal, así que cruza, coge el ítem y vuelve. Comienza el complicado ascenso por las plataformas azules. Arriba te esperan dos últimos saltos y llegas al final de la fa... ¡NO! Espera. ¿Ves aquella plataforma en el aire? Salta hacia ella desde la última plataforma y recoge el **SPECIAL 2 5**. Ahora sí.



ROOM OF CLOCKS

FASE 8

Parece que vamos llegando a los aposentos del Conde. Lo decimos por el ambiente lujoso del lugar y tal. Como la decoración nunca ha sido uno de tus "hobbies", no te importará **destrozar los candelabros** y amarrarlo todo antes de salvar la partida en la joya blanca **1**. Bien, tira por el pasillo hasta el ascensor pequeño y sube. Arriba te esperan diferentes amiguetes según el personaje que manejes. Empezamos con **Carrie**, quien



tendrá que verselas con **Actrise**, la bruja mala del cuento. Después de un fallido intento de soborno (la verdad es que no es muy atrayente eso de dar tu alma a Drácula), la bruja se pondrá



agresiva. Lo único que hay que hacer es **romper los cristales** que crea a su alrededor mientras giramos, para golpearla después **2**. Reinhardt se las

verá con la **Muerte** en persona. En esta ocasión nos moveremos constantemente, manteniéndonos cerca de ella **3** y **4**. Salta, golpea, y fuera.



La "Sala de los Relojes" es lo de menos aquí. Lo que importa es la ensalada de tortas que se va a armar al subir a la torre. Pasen, pasen y observen ustedes.



CLOCK TOWER

FASE 9

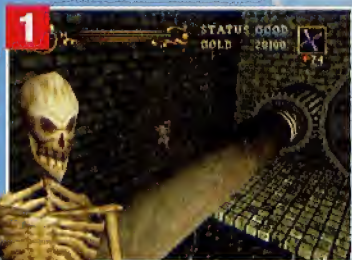


Castlevania no sería lo mismo sin su torre del reloj. Allí siguen los engranajes que no paran de girar, las plataformas que se menean que es un contento, y las malditas cabezas de medusa. Pero estando tan cerca del payasete del Conde, no nos vamos a echar atrás...

CLOCK TOWER

FASE 9

Ya estamos aquí; Que qué tienes que hacer. Hombre, pues para empezar, encáramate a las **primeras ruedas dentadas** y cruza la habitación de lado a lado por la barra roja **1**. Ahora te agarras a la **plataforma móvil** que se dedica a subir y bajar, y desde allí te vas hasta aquellas **dos antorchas** de arriba. ¿Tienes la **primera llave**? está en la



antorcha de la izquierda, sí, esa **2**. Venga, continúa subiendo y supera las últimas ruedas dentadas, que la puerta está detrás. En el **corredor** que está entre la primera y la segunda sala, no



olvides **grabar la partida**. Vamos con la segunda habitación. Empieza por limpiar el lugar de **cabezas escupe fuego**, para que puedas saltar a los huecos que hay a ambos lados con sus respectivos ítems **3**. Salta por las **ruedas del centro** y evitarás pincharte con las espinas de la pared. Quita de mi vista esas otras cabezas con el arma especial o te van a hacer la pascua soltando sus llamaradas en mitad de



uno de tus saltos. A tu izquierda hay otro hueco con su ítem, pero a la derecha tienes la **llave** necesaria para salir de aquí. Salta desde la rueda central, agárrala, y vuelve allí con un grácil brinco desde el hueco donde reposaba la llave **4**. La puerta la tienes delante, que no pones atención. Tras otro corredorillo sin importancia está la **última sala del nivel**. Las cajas en la primera plataforma se rompen, no te las pases. Empieza bajando hasta el nivel del suelo y machacando todas las cabezas. Elige un arma entre las de las antorchas y encáramate a las ruedas de abajo con ayuda de la columna vertical y sus pequeñas plataformas por las que supongo que habrás bajado (¿como que te has caído?, bueno, si no has muerto no pasa nada). Al final de las

ruedas está la presumible llave de la sala **5**. Asciende hasta lo más alto por las pequeñas plataformas pegadas a las columnas y ve a la derecha. Un contrato y otra caja "espiazable" están allí **6**. Para culminar el nivel, vuelve a la izquierda y salta sobre las últimas ruedas dentadas. La puerta final se encuentra a continuación, con su joya blanca al lado para que salves los avances antes de las épicas batallas.



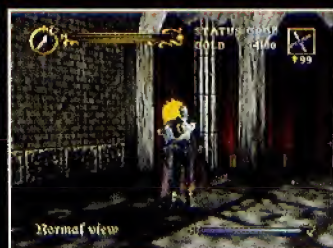
CASTLE KEEP

FASE 10

Sí, sí, el final, ya, bonito, nene gusta,... Espera, que queda **LO PEOR**. Y lo ponemos con mayúsculas porque te esperan tres enfrentamientos seguidos con Drácula sin una triste joya blanca donde salvar. Además, sólo podrás acceder a ellos si **no has gastado más de treinta**

mil monedas comprando cositas a Renon, ni has usado más de **cuatro Mooncards o Suncards**. En caso contrario, tendrás que enfrentarte a Renon y a Vincent, que llegó antes que tú y lo han transformado en vampiro. Además te quedarás sin ver el final verdadero de la historia, rebosante de amor...

EL DRÁCULA DE SIEMPRE



La primera confrontación tiene lugar en todo lo alto del castillo. El Conde aparece y desaparece una y otra vez, por lo que lo mejor es moverse sin pausa hasta que aparezca cerca de nosotros. En ese momento, **lánzate a por él. Salta justo antes de llegar a él y descarga el látigo rápidamente.**



MALUS



Pues ése no era Drácula, no. En fin, para vencer necesitaremos rápidos reflejos para deslizarnos bajo sus descargas. Y una buena cámara para averiguar dónde ha aparecido.

¿DRÁCULA?



Resulta que Drácula es realmente un bichejo enorme, que dispara hasta por la nariz. Mantente girando a su alrededor y acércate trazando una línea recta para golpear.

FIN

Nintendo

NINTENDO 64 - GAME BOY - GAME BOY COLOR



www.centromail.es

NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER

19.900

25.990

GAME BOY COLOR

GAME BOY POCKET

C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD

3.990

MEMORY CARD ACCESS LINE 256 KB

1.490

MEMORY EXPANSION PACK

4.990

VOLANTE MAD CATZ STEERING W. FORCE

10.990

GAME BOY COLOR

PURPLE
CLEAR PURPLE
BERRY RED
TEAL
YELLOW
LIME GREEN

12.490

GAME BOY POCKET

AMARILLO
AZUL
NEGRO
ROJO
ROSA
TRANSPARENTE
VERDE

7.990

GAME BOY CAMARA

7.990

GAME BOY PRINTER

9.490

A BUG'S LIFE

5.990

ASTERIX Y OBELIX

5.490

CONKER'S POCKET TALES

5.990

F-1 WORLD GRAND PRIX

5.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER '99

5.890

LUCKY LUKE

5.490

PRINCE OF PERSIA

6.490

R-TYPE DX

5.990

SPY HUNTER / MOON PATROL

4.990

SPY vs. SPY

5.490

THE LEGEND OF ZELDA DX

5.990

SUPER MARIO BROS. DELUXE

5.990

TOP GEAR RALLY

6.490

WWF ATTITUDE

5.990

ALL STAR TENNIS '99

9.490

BEETLE ADVENTURE RACING

9.490

CASTLEVANIA

11.490

CHAMELEON TWIST

4.990

COMMAND & CONQUER

9.490

DARK RIFT

4.990

DOOM 64

3.990

F-1 WORLD GRAND PRIX

5.990

F-1 WORLD GRAND PRIX II

3.490

FIFA '99

9.490

FLYING DRAGON

8.490

GOEMON - MYSTICAL NINJA 2

11.490

GOLDEN EYE 007

5.990

MARIO KART 64

5.990

MARIO PARTY

9.490

MIL0'S ASTRO LANES

8.490

MISSION: IMPOSSIBLE

7.490

NBA COURTSIDE

5.990

OLYMPIC HOCKEY '98

3.990

PILOTWINGS 64

5.990

QUAKE 64

3.990

QUAKE II

9.490

RAMPAGE 2 UNIV. TOUR

8.490

STAR WARS: EP. 1-RACER

9.490

SUPERMAN

10.490

THE LEGEND OF ZELDA

8.990

V-RALLY '99 EDITION

7.490

AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

Ven a conocernos

- A CORUÑA**
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 9981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 9981 599 268
- ALAVA**
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 9945 137 824
- ALICANTE**
Alicante
C/ Padre Mariana, 24 9965 143 998
C.C. Gran Vía, L. 6-12, Av. Gran Vía s/n 9965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter 9968 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 9965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b 9965 397 997
- ALMERÍA**
Almería Av. de La Estación, 28 9950 260 643
- ASTURIAS**
Gijón Av. de La Constitución, 8 9985 343 719
- BALEARES**
Palma de Mallorca
C/ Pedro Dezcallar y Nel, 11 9971 720 071
C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 9971 405 573
- BARCELONA**
Barcelona
C.C. Glories - Local A-112, Av. Diagonal, 280 9934 860 064
C/ Pau Claris, 97 9934 126 310
C/ Sants, 17 9932 966 923
- BADALONA**
C/ Soledad, 12 9934 644 697
C.C. Montigalá, C/ Olof Palme, s/n 9934 656 876
Manresa C.C. Olimpia, L. 10, C/ A. Guimera, 21 9938 721 094
Mataró C/ San Cristóbal, 13 9937 960 716
Sabadell C/ Filadelfos, 24 D 9937 136 116
- BURGOS**
Burgos C.C. de la Plata, Local 7 9947 222 717
- CADIZ**
Jerez C/ Marimán, 10 9956 337 962
- CASTELLÓN**
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 9964 340 053
- CÓRDOBA**
Córdoba C/ María Cristina, 3 9957 498 360
- GIRONA**
Girona C/ Emili Grahil, 65 9972 224 729
Figuera C/ Morera, 10 9972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke, s/n 9972 601 665
- GRANADA**
Granada C/ Recogidas, 39 9958 266 954
- GUIPUZCOA**
San Sebastián Av. Isabel II, 23 9943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 9943 635 293
- HUESCA**
Huesca C/ Argensola, 2 9974 230 404
- JAE**
Jaén Pasaje Maza, 7 9953 258 210
- LA RIOJA**
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 9941 207 833
- LAS PALMAS DE C. CANARIA**
C/ Presidente Alvear, 3 9928 234 651
C.C. La Ballena, Local 1.5.2. 9928 418 218
- LEÓN**
Ponferrada C/ Dr. Fleming, 13 9987 429 430
- MADRID**
Madrid
C/ Preciados, 34 9917 011 480
P. Santa María de la Cabeza, 1 9915 278 225
C.C. La Vaguada, Local T-038, 9913 782 222
C.C. Las Rosas, Local 13, Av. Guadalupe, s/n 9917 758 882
C/ Montería, 32 2º 9915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 9918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 9916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 9916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 9916 813 538
Las Rozas C.C. Burgoencentro II, Local 25, 9916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 9916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 9917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 9916 562 411
- MÁLAGA**
Málaga C/ Almansa, 14 9952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Reín, 4 9952 463 800
- MURCIA**
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n 9968 294 704
- NAVARRA**
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 9948 271 806
- PONTEVEDRA**
Vigo C/ Elduayen, 8 9986 432 682
- SALAMANCA**
Salamanca C/ Toro, 84 9923 261 681
- STA. CRUZ DE TENERIFE**
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 9922 293 083
- SEGOVIA**
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n 9921 463 462
- SEVILLA**
Sevilla
C.C. Los Arcos, Local B-4, Av. Andalucía, s/n 9954 675 223
C.C. Pza. Armas, Local C-38, Pza. Legión, s/n 9954 915 604
- VALLADOLID**
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 9983 221 828
- VIZCAYA**
Bilbao Pza. Arriquirar, 4 9944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 9944 649 703
- ZARAGOZA**
Zaragoza
C/ Antonio Sanguinés, 6 9976 536 156
C/ Cádiz, 14 9976 218 271

pedidos por teléfono

902.17.18.19

pedidos por internet

www.centromail.es

TIENDAS CON SERVICIO DE CAMBIO Y ALQUILER

Todos nuestros precios llevan el I.V.A. incluido

Trucos

NINTENDO 64

en clave Nintendo

GAME BOY COLOR

■ Todos los trucos funcionan ■ Son los últimos disponibles ■ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

Quake II N64

Para cambiar el color de los escenarios del juego, simplemente dirígete a la pantalla de passwords e introduce **S3TC 00LC OLOR S???**. Mira cómo le dan un ambiente diferente....

Baja gravedad: De nuevo en la pantalla de passwords, introduce **S3TL OWGR V1TY ????** y tus saltos serán más largos en el modo multiplayer. Una ventaja para ganar...



Munición infinita: Esta vez el password es **S3T1 NF1N 1T3S H0TS**. Te permite disparar cuanto quieras en el modo multiplayer con tan sólo coger el arma.

PASSWORDS

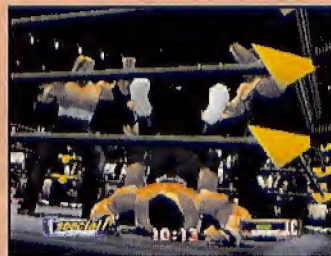
Nivel 2: PGBG VF6B M0BH X3CF
Nivel 3: 1KLS DN5H 7NBF DWRQ
Nivel 4: 2KLR SDRY ?VV4 YQ8X
Nivel 5: VK3T 7LFC 94B7 D3R3
Final: F60? VQCH ;BHF DQQL



WCW / nWO Revenge N64

Para conseguir otros pocos tipos desalmados, tan sólo has de poner en práctica lo siguiente:

- **Curt Hennig:** Gana el campeonato U.S. Heavyweight.
- **Roddy Piper:** Gana el campeonato World Heavyweight.
- **Kanyon:** Consigue el TV Title.
- **Kidman:** Hazte con el cinturón Cruiserweight.
- **Meng y Barbarian:** Triunfa en el modo Tag Team.
- **THQ Man:** Selecciona a AKI Man y presiona C-abajo.
- **Mortis:** Selecciona a Kanyon y pulsa cualquier botón C.



Mantenerse agachado: Cuando tu oponente te derribe, pulsa R para mantenerte agachado en el momento de levantarte. Puedes realizar movimientos en esa posición pulsando A ó B.

contrincante, desafiándote a lanzarte contra él, mueve el stick en el sentido de las agujas del reloj lo más rápido que puedas.

Jugar con los managers: Ve al modo Exhibición y selecciona un combate uno contra uno. Ahora elige luchadores que lleven **mánager**. Pulsando Z en el mando de los puertos 3 ó 4, los controlarás.

Copiar el "chuleo": Para realizar el mismo movimiento que hace tu

Copiar los movimientos especiales: Cuando tengas un "Special", pulsa A+B al hacer una presa, y le pagarás con su misma moneda. Del mismo modo, podemos copiar su movimiento de sumisión si el oponente está tirado en el suelo, pulsando A+B.

Wave Race 64 N64

Otro Players Choice que viene a mostrar lo mejor de sí mismo en esta sección (por cierto, un saludo para Jimmy, que aún no le habíamos dicho nada). Pues eso, buenos trucos para este juegazo.

Delfines a babor. En el entrenamiento (Warm Up) en Dolphin Park, hay un delfín que no se separa de nosotros. Es una chulada lo que hace el animalejo, pero fliparás más todavía cuando veas a todas las crías de papá delfín haciendo el viaje con nosotros. Para ello no tienes más que **dar entre 3 y 7 vueltas al circuito**. Además, si entras en Warm Up y pulsas **Start** para salir, y repites esta operación **20 veces**, el delfín nos tiene preparada otra sorpresa: ha crecido.

Puntos extra. Hay una forma sencilla de conseguir muchos puntos en el circuito Stunt. Consiste en hacer pausa durante el juego, justo antes de que hagas la pirueta. En ese mo-



mento no recibirás puntos, pero cuando veas las cuentas al final, no te lo vas a creer.

Empezar más rápido. La precisión es importantísima para empezar la carrera con ventaja. Pulsa **acelerador medio segundo antes de que el locutor diga lo de GO!!**. Saldrás como impulsado por queroseno.

Command & Conquer N64

Para activar una especie de zoom sobre el terreno de juego, mantén pulsado L y pulsa C-arriba para acercarte o C-abajo si quieres alejarte. De esta manera podrás observar con más detalle los com-

bates (en ese caso, lógicamente amplía la imagen) o agrandar la superficie que recoge la cámara cuando estés explorando o desplazándote (que viene de perilla para controlar más terreno).



Star Wars Racer 64 N64

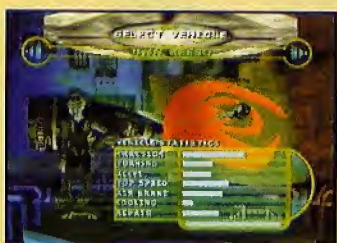
Por si nos faltaba algún truco para el genial juego de Lucas (por cierto, que nos hemos enterado de que sólo sale para N64, vamos, que es exclusivo para nuestra máquina, je, je), aquí tenéis lo último que hemos encontrado.

Menú Extra-debug: En la pantalla de las iniciales, mantén Z y pulsa vía botón L la palabra **RRDEBUG**. A continuación sigue los mismos pasos para introducir **RRTANGENTABACUS**. Empieza una carrera, pausa y pulsa en la cruceta digital Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha. Aparecerá la opción **Game Cheats**. Dentro, un jugoso menú "debug" espera a que retoques la inteligencia artificial, **invencibilidad**, **datos de los vehículos**. Lo que quieras.

Correr con Jinn Reeso: Para que este truco funcione debes haber sacado antes a **Mars Guo**, ganando la carrera correspondiente. Selecciona una partida nueva y manten presionado Z mientras introduces como nombre **RRJINNRE**. Ya sabes, con el botón L.

Correr con Cy Yunga: Una vez desbloqueado Jinn Reeso, introduce de la misma forma **RRCYYUN** como tu nombre.

Ver a los programadores: Si tienes suficiente nivel como para haber ganado en todos los circuitos de cada torneo, podrás activar el modo espejo. Cuando esté en funciona-



miento, espera a que aparezca una demostración y pulsa C-arriba para observar una foto de los desarrolladores del juego.

Star Wars Rogue Squadron N64

Por si nunca te habías dado por llevar una gallina de cinco metros de alto, Factor 5 te permite hacerlo con este truco. Introduce **CHICKEN** en la pantalla de passwords y cacarea.

Buenas barbas: Si tu deseo desde que te compraste el juego era ver a un barbudo en lugar de la cara de pan de Luke, introduce **HARDROCK**, vuelve a la primera pantalla y espera a que pase la demo. Cuando

vuelvas por la pantalla estará esperandote el barbas.

Créditos: Si introduces **CREDITS**, vas a tragarte los créditos del juego quieras o no.

Conducir un Buick Electra: Para conducir este bonito coche, basta introducir **KOELSCH** en la pantalla de passwords. Sólo funciona en las fases de V-Wing.



F-1 World Grand Prix N64

Empezamos a soltar trucos de este clásico (otro de Players Choice), que luego se nos acaba la sección y no nos queda espacio para nada (y el director se pone echo una furia).

Conductor plateado. Entra en Exhibition Mode, selecciona al **Driver Williams** y cambia su apellido por el de **Chrome**. Ve a la pantalla de Start y vuelve atrás con el botón B. Encontrarás un nuevo piloto, que se llama Silver Driver.

Conductor dorado. El mismo proceso de antes, pero ahora cambias el apellido por **Pyrite**. Esta vez te encontrarás con un Gold Driver que pilota un bólido de lo más fardón.

Circuito extra. En Exhibition Mode, selecciona al **Driver Williams** y cambia su apellido por el de **Vacation**. Ve a la pantalla de Start, vuelve a la de elección de circuito y descubrirás un nuevo recorrido: **Hawai**.

Modo galería. Ahora cambia el apellido del tío de siempre por **Museum**. Se abrirá una nueva opción en la pantalla de Start que te permitirá rotar y hacer zooms a cada coche para apreciar los detalles de la carrocería.

Credits. Cambia el apellido por **Credits** y en el menú principal aparecerá la opción para repasar los títulos de crédito, como si se tratara de una película.



Superman N64

Bueno, ya sabemos que el juego no es gran cosa, y además parece que se las trae en dificultad. Así que, para que no todo sean penas, aquí tienes una forma de saltarte los niveles como te venga en gana.

Saltardenivel. En el menú principal, pulsa C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha (2 veces). Empieza a jugar, haz pausa y pulsa C-arriba + C-abajo. Aparecerá la pantalla



para salvar la partida. Si no tienes controller, no te preocupes, dile que no quieres salvar e inmediatamente saltarás al siguiente nivel, previo paso por el periódico de marras.

Todos los trucos del mundo..



Septiembre 98

NA 70

Guías: •Duke Nukem 64 •Luía
•Yoshi's Story •Goemon •MK4



Octubre 98

NA 71

Guías: •Forsaken
•Mission: Impossible



Noviembre 98

NA 72

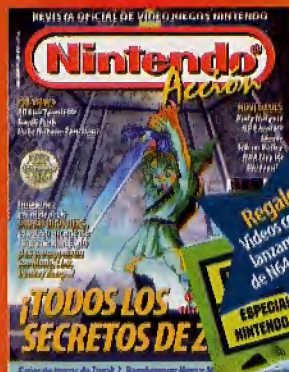
Guías: •Forsaken
•Mission: Impossible •Cruis'n World



Diciembre 98

NA 73

Guías: •Forsaken
•Mission: Impossible •Turok 2



Enero 99

NA 74

Guías: •Legend of Zelda •Turok 2
•Mission: Impossible •Bomberman Hero



Febrero 99

NA 75

Guías: •Legend of Zelda •Mission: Impossible
•F-Zero X •Bomberman Hero •Turok 2



Marzo 99

NA 76

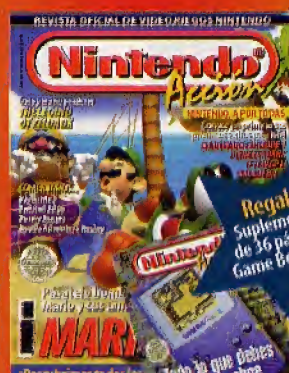
Guías: •Legend of Zelda •F-Zero X
•Turok 2 •V-Rally 99



Abril 99

NA 77

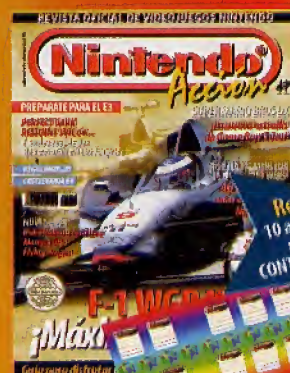
Guías: •Legend of Zelda •Turok 2 •V-Rally
•Body Harvest •50 trucos de Zelda



Mayo 99

NA 78

Guías: •Castlevania 64 •Legend of Zelda DX
•50 trucos de Zelda N64 •Body Harvest



Junio 99

NA 79

Guías: •Turok 2 •Legend of Zelda DX •Body Harvest •Beetle Adv. •Castlevania 64



Julio 99

NA 80

Guías: •Mario Party •Body Harvest •Legend of Zelda DX •Castlevania 64



Agosto 99

NA 81

Guías: •STAR WARS Racer •Castlevania 64
•Mario Bros. DX •Micromachines 64

La revista oficial de Nintendo te da más Acción.



¡¡¡Están aquí!!!

Te presentamos las
nuevas tapas de
Nintendo Acción.
Hazte con ellas y
podrás conservar
todos los números de
tu revista oficial de Nintendo.



Por sólo
950 PTA



**¡Nuevo
sistema
más
práctico!**

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

EL **MES** QUE VIENE

Nintendo
Acción

TE REGALA LA CARPETA DE

POKÉMON

Hazte con todos!



CONSÍGUELA **GRATIS** CON EL
NÚMERO DE OCTUBRE DE
NINTENDO ACCIÓN

NINTENDO ACCIÓN Nº 83, A LA VENTA EL 15 DE SEPTIEMBRE



LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.

1

1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS
RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE
NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE
COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN
LAS TIENDAS CUESTA
6.000 PESETAS.

2

2.- SI YA TIENES TUS MANDOS
APROVECHATE DEL 25% DE DESCUENTO
(4.740 - 25% = 3.555 PESETAS).
RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.



ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR
CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO
NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H.
O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS
(91) 654 84 19 O 654 72 18. SI TE ES MÁS
CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN
POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR
CORREO ELECTRÓNICO EN LA DIRECCIÓN
E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA
OFERTA SIN PREVIO AVISO

Nintendo
Action



El mejor fútbol para tu Game Boy Color



Ya disponibles para N64



KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35